
SINGLES: СТРОИМ ОТНОШЕНИЯ С ДЕВУШКОЙ. РЕКОРД РЕДАКЦИИ — 2 ЧАСА на стр. 54
COMPUTER GAMING WORLD
COMPUTER GAMING WORLD
Russian Edition
№06(25), июнь 2004
ПЕРИМЕТР
МЫ РАЗОБРАЛИСЬ В САМОЙ НАВОРОЧЕННОЙ СТРАТЕГИИ ВЕКА!
BATTLEFIELD 2
ВОЙНА ДОЛЖНА БЫТЬ МАСШТАБНОЙ
Правда жизни
ТЫ СИФАК!
ШОКИРУЮЩИЙ ТИМ-БИЛДИНГ на стр. 112
КОТЕНОК НА ДЕРЕВЕ
КАК ОДОЛЕТЬ ОМЕРЗИТЕЛЬНОГО МОНСТРА на стр. 116
№06(25), ИЮНЬ 2004
(game)land
ISSN 1683-4739
TECH:
ТЕСТ: АКУСТИКА ДЛЯ ИГР. НОВОСТИ. ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД. СДЕЛАЙ САМ: ДВА КОМПЬЮТЕРА НА ОДНОМ ПРОЦЕССОРЕ. ЖЕЛЕЗЯЧНЫЕ ИСТОРИИ


Акелла
DARK FALL
ОБИТЕЛЬ ТЬМЫ
THE ADVENTURE COMPANY
Вы находите на автоответчике тревожное и туманное сообщение от брата-архитектора, который занимается реставрацией старой железнодорожной станции и примыкающего к ней отеля, но приехав на станцию, не находите там вообще никого. Вы начинаете расследование, в ходе которого узнаете, что, во-первых, люди здесь пропадают на протяжении уже нескольких десятков лет. А во-вторых, количество необъяснимых явлений в мрачном отеле превышает все разумные нормы!
Изобретательные и неординарные головоломки.
Захватывающий сюжет в лучших традициях голливудских триллеров.
Мрачная и таинственная атмосфера, создаваемая великолепным звуком и эмбиентной музыкой.
Более сорока локаций и двадцати пяти часов геймплея.
pc cd-rom
© 2004 "Akella", © 2004 "The Adventure Company"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
www.akella.com, оптовая продажа: (095)363-4614
Akella

Привет!

За пару часов до сдачи номера особенно хорошо понимаешь, для чего работаешь — чтобы как следует отдохнуть, и чтобы помочь другим сделать то же самое. «Я никогда больше не буду мучить читателей «пиксель-шейдингом» и «ценностью этой игры для индустрии!» — кричит душа, едва держась в загорелом от мониторного излучения теле, когда перед ней, украшенные цифрами Даты Дэдлайна, открываются Врата Ада Для Главных Редакторов. — «Мне просто хотелось новые гавайские шорты и дизайнерскую тумбочку под телевизор, но не такой же ценой! Я попрошу у читателей прощения, я пообещаю им, что в журнале будут только веселые и интересные статьи, и, читая эти статьи, каждый из них сможет расслабиться после тяжелого, но продуктивного рабочего дня, узнает о самых-самых классных играх и о том, как получить от них массу удовольствия! Только пожалуйста, ни слова больше о конкурирующих компаниях и умирающих жанрах!»

Постепенно самообладание возвращается, и ты принимаешь тот факт, что пиксель-шейдинг – крест, который нужно нести просто по долгу службы, но одновременно приходит осознание: надо защитить ни в чем не повинных читателей. Как бы ни было тяжело нам, сделавшим игры своей работой, оставлять при себе заумные экспертные оценки и говорить на одном языке с нормальными людьми, именно такого подвига от нас и ждут.

И за нами не заржавело. Чтобы быть понятней, мы увеличили шрифт — теперь читать *CGW* можно, даже прыгая с парашютом, проверено. Гвоздем номера стала рубрика «Правда жизни» — там про ненависть к кошкам, трепетное отношение к девушкам и варварские офисные развлечения. *Singles: Flirt Up Your Life!* как кавер-стори — шаг, безусловно, политический. Где как не в журнале для живых людей, на обложку может попасть игра, с одной стороны про жизнь, а с другой — совершенно не про «ценность для индустрии»? Так что с гордостью можем сказать: вступив в поединок с экспертами в себе, мы победили. Развлекайтесь! Пиксель-шейдинг — наша проблема.

ВЛАДИМИР РЫЖКОВ
ИСПОЛНЯЮЩИЙ ОБЯЗАННОСТИ ГЛАВНОГО РЕДАКТОРА

ЖУРНАЛ №1 О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ



ISSN 1683-4739

Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ №77-12112 от 20.03.2002

Выходит 12 раз в год

06(25), июнь 2004

РЕДАКЦИЯ
И. О. глав. редактора
Владимир Рыжков ryzhkov@cgw.ru
Зам. глав. редактора **Сергей Лянге** serge@cgw.ru
Редактор **Лев Емельянов** lev@cgw.ru
Редактор **Иван Рогожкин** (TECH) ferrum@cgw.ru
Редактор **Сергей Долинский** (OL) dolser@cgw.ru
Редактор **Вания Каракасиян** (CD) cd@cgw.ru
Литературный редактор **Юлия Транквилицкая**

ART
Арт-директор **Серж Долгов**

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ
101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, CGW;
e-mail: letters@cgw.ru; тел.: (095)292-3839;
факс: (095)924-9694; URL: www.cgw.ru

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ
Игорь Пискунов igor@gameland.ru
тел.: (095)229-2832; факс: (095)924-9694
Ольга Филатова filatova@skpress.ru
тел.: (095)974-2260; факс: (095)974-2263

ДИСТРИБУЦИЯ И МАРКЕТИНГ
Руководитель отдела
Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru
Оптовое распространение
Андрей Степанов andrey@gameland.ru,
Подписка **Алексей Попов** popov@gameland.ru,
Региональное розничное распространение
Андрей Наседкин nasedkin@gameland.ru,
Самвел Анташян samvel@gameland.ru
тел.: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА
Ерванд Мовсисян ervand@gameland.ru

УЧРЕДИТЕЛИ И ИЗДАТЕЛИ

ООО «Гейм Лэнд» 117526, г. Москва, Пр-кт Вернадского, д. 105	**ЗАО «СК Пресс»** 1109147, Москва, ул. Марксистская, 34 корп. 10
Генеральный директор **Дмитрий Агарунов**	Генеральный директор **Леонид Теплицкий**
Финансовый директор **Борис Скворцов**	Издательский директор **Евгений Адлеров**
Издатель **Юрий Поморцев**	Издатель **Николай Федулов**

(game)land


Журнал «**Computer Gaming World Russian Edition**» издается по лицензии **Ziff Davis Media, Inc.** 28 East 28th Street, New York, NY 10016, US

Типография
OY **ScanWeb**, Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246
Тираж 45 000 экземпляров
Цена свободная


Акелла
APOCALYPSE
WEEKEND
POSTAL 2
АПОКАЛИПСИС
ДЛЯ ДЕТЕЙ ОТ 14-ТИ ЛЕТ !
Этот сумасшедший адд-он продолжает сюжет оригинального Postal 2, добавляя в жизнь Почтового Чувака еще два дня, – субботу и воскресенье. С помощью трех новых видов оружия ему предстоит убить всех тех, кого он не успел прикончить за полную рабочую неделю, а вместе с ними и многих других. Готовьтесь – безумие продолжается!
Девятнадцать свежих карт и десять безумных миссий, наполненных циничным и жестоким юмором.
Ряд новых персонажей, а также старые знакомые – Гари Коулман и Postal Babes.
Уникальные виды оружия, в том числе мачете-бумеранг, отрубающее противникам ноги и возвращающееся в руки владельца.
RUNNING WITH SCISSORS
pc cdrom
© 2004 "Akella", © 2004 "Running With Scissors"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
www.akella.com, оптовая продажа: (095)363-4614
Akella

Содержание

Июнь 2004 №06 (25)



SPECIAL

Battlefield 2

Слово «грандиозно» можно услышать от создателей каждой второй онлайновой игры: грандиозный мультиплеер, грандиозные карты, грандиозные арсеналы. От себя добавим: грандиозная скука и грандиозное однообразие. В этом номере — о проекте, который грандиозен по-настоящему.

14

Singles: Flirt up Your Life

На пороге — блондинка с картонной коробкой и очаровательной улыбкой. Это твоя соседка по квартире. Теперь придется ходить по дому в полотенце, смотреть мелодрамы вместо боевиков и превращать добрососедские отношения в супружескую идиллию.

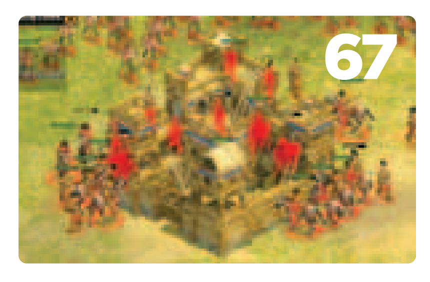


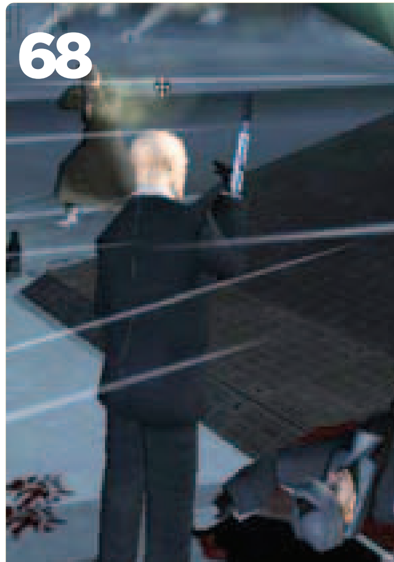
54

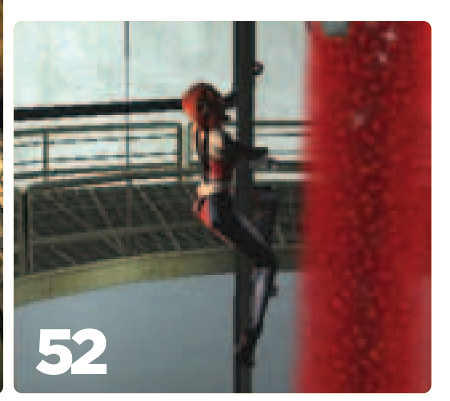

Акелла













PREVIEW

REVIEW

excimer

Заканчивай все дела и скорей начинай играть!

Компьютер **ЭКСИМЕР™ Home Perfomance** на базе процессора Intel® Pentium® 4 с технологией Hyper-Threading работает быстрее, чем вы ожидаете.



Компьютер ЭКСИМЕР™ Home Perfomance предлагает великолепную производительность для поддержки трехмерных компьютерных игр и действительно реалистичное воспроизведение звука с помощью системы Dolby Digital. Оснащенный мощным процессором Intel® Pentium® 4 с технологией Hyper-Threading компьютер ЭКСИМЕР™ Home Perfomance сможет быстро выполнить одновременно несколько задач. Так что теперь Вы сможете приняться за игру быстрее.

 **8-800-200-4545**

Бесплатная информационная служба

Розничные продажи в Москве:
М.ВИДЕО (095) 777-777-5, 8-800-777-777-5,
Мосмарт (095) 783-85-20, 783-85-21, Техносила (095) 777-8-777,
МИР (095) 780-0000, ПрофКом (095) 928-96-98, 928-79-70,
Эльдорадо (095) 5-000-000.
Дистрибуторы: компания Инлайн — г.Москва (095) 941-6161,
ЗАО "Элком Сервис" — г.Сургут (3462) 31-19-91, г.Нефтеюганск (34612) 2-47-03, г.Ханты-Мансийск (34671) 3-44-84
Более 400 дилеров по всей территории России.
Адрес ближайшего на www.i2b.ru

Intel, Intel logo, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel Centrino, Intel Centrino logo, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, Pentium, и Pentium III Xeon являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Intel Corporation или ее отделений в США и других странах.

Эксимер ДМ рекомендует Microsoft® Windows® XP. На компьютеры ЭКСИМЕР™ устанавливаются подлинные продукты семейства Microsoft® Windows®. Гарантией качества и сервисной поддержки приобритаемых вами продуктов Microsoft® является наличие сертификата подлинности (Certificate of Authenticity).



www.excimer.com

Сервисное обслуживание техники ЭКСИМЕР™ на территории РФ осуществляется НТЦ «Юнисерв»

Спецификация и внешний вид оборудования могут быть изменены, выпуск продукции может быть прекращен в одностороннем порядке без какого-либо предварительного уведомления. Указанная информация может использоваться исключительно для заказа продукции ЭКСИМЕР™ у партнеров и не является офертой.



Новости

За месяц. Ретроспектива. В фокусе. Главное. Для вас

ТЕРРИТОРИЯ НОВОСТЕЙ

Все и сразу...

RACING

Уличногоночный синдикат

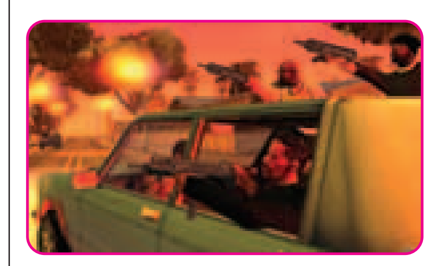
Скончавшаяся от злоупотребления хрониками 3DO оставила ряд богатых витаминами торговых марок, отошедших впоследствии сторонним издателям. Так, гоночная аркада *Street Racing Syndicate* досталась Namco, которая в настоящий момент пытается сделать из игры очередного конкурента *Need For Speed Underground*. По крайней мере, суть *SRS* осталась та же: дворовые гонки на 40 тюнингованных автомобилях, лицензии известных производителей, автосервис, гараж и художественная мастерская для росписи машин в стиле «Хохлома». Существенными отличиями *«Уличногоночного Синдиката»* от творчества Electronic Arts являются учет повреждений, которого так недоставало чугунным болидам *NFSU*, и наличие полиции, серьезно осложняющей жизнь дорожным хулиганам. В качестве саундтрека из двух стандартных музыкальных альтернатив — nu-metal и gangsta rap — выбрана вторая. Выход *Street Racing Syndicate* запланирован на август этого года.





ACTION

GTA: San Andreas глазами Game Informer



Распространявшийся на *E3* журнал Game Informer опубликовал десятистраничное превью *Grand Theft Auto: San Andreas,* которая разрабатывается в недрах все той же Rockstar North. Приличных размеров материал содержит целый ряд аппетитных подробностей грядущего хита. Например, оказывается, что Сан-Андреас — это не очередной воображаемый город, а столь же гипотетический штат, находящийся в районе Калифорнии. Соответственно, в игре будет присутствовать не один, а целых 3 населенных пункта: Лас-Вентура (аналог Лас-Вегаса), Сан-Фьерро (Сан-Францис-

STRATEGY

Пограничный сиквел

На прошедшей недавно *E3* Эрик Петерсон, глава студии Warthog Texas (в девичестве Fever Pitch Studios), в рамках корпоративной встречи дал небольшое интервью относительно своих будущих разработок. Присутствовавшим на встрече журналистам было позволено обнародовать лишь подробности о *Conquest 2* — продолжении *Frontier Wars,* выпущенной в далеком 2001-м. Информации — минимум. Среди достоинств *C2* значатся четыре расы с отдельной кампанией для каждой из них и неопределенное, но определенно большое количество юнитов, разработанных специально для сиквела, в число которых входят корабли-планетоубийцы и терраформеры.

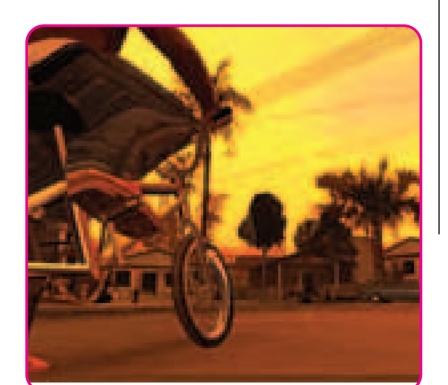
Короткая презентация *Conquest 2* продемонстрировала участникам митинга модели огромных звездолетов прекрасного качества, превосходный свет и прочий визуальный винегрет. Но, несмотря на трехмерность кораблей, игра в целом сохранит «плоский» стиль оригинала. Как объяснил один из сотрудников Warthog, подобные упрощения необходимы для лучшей ориентации «простых» игроков, которые регулярно путаются в объемной вселенной. Вполне возможно, что *Conquest 2* станет заменой почившей *Galaxy Andromeda,* составив эстетическую конкуренцию акварельной размазне *Homeworld* и *O.R.B.* Понять, произойдет ли это, можно будет лишь весной 2005 года — до этого времени Warthog надеется найти издателя.

ко) и Лос-Сантос (правильно, Лос-Анджелес). Города будут открываться по мере прохождения, а размер каждого из них приблизительно равен территории всего *Vice City.*

В количестве прибавят и доступные для посещения здания и миссии внутри них. Одной из наиболее интересных новинок станет возможность грабить дома, что, правда, будет гораздо сложнее, чем угонять машины из-под носа безобидных старушек. Помимо деструктивной части игроков ждет и созидательная — строительство недвижимости собственными руками. Из стопроцентного симулятора гопника *GTA* отчасти превратится в тренажер бизнесмена с приобретением помещений и управлением предприятиями. В качестве примера Game Informer приводит казино, в котором мы сможем стать как руководителем, так и простым обывателем, который остановился у рулеточного стола с неподдельным желанием расстаться с оттягивающими карман финансами.

Ждать серьезного улучшения внешнего вида не стоит — *GTA: SA* останется кроссплатформенной со всеми вытекающими. Наиболее существенными апгрейдами устаревшего движка станут реалистичные тени, честные отражения на машинах и «тряпочная» анимация попадающих под колеса придурков. Ассортимент машин плавно перекочует в начало 90-х годов, в качестве экзотики обзаведясь велосипедом. Тем, кто жаловался на общую детсадовость происходящего, разработчики обещают повышение уровня серьезности проекта по сравнению со старшими братьями. Сам же герой по имени Карл Джонсон наконец научится плавать, стрелять из двух пушек, и в награду за это получит новый параметр — выносливость, — ограничивающий силы виртуального ковбоя.

Попробовать лично все вышеописанные изменения владельцы PlayStaton 2 смогут уже в конце октября. Дата выхода PC-версии пока, увы, не объявлена.



СТАТИСТИКА

Перепись играющего населения

ESA (Entertainment Software Association), повадившаяся вести подсчет демографической статистики, опубликовала очередную подборку информации по игрокам Нового Света. Согласно отчету, за последний год популярность игр по сравнению с другими развлечениями выросла до 52% — именно такое количество опрошенных отдали предпочтение электронному времяпрепровождению. Одна вторая населения США теперь меньше ходит в кино и театры, не смотрит телевизор и еще реже задумывается о существовании печатной продукции.

75% приставочной аудитории составляют представители мужского пола, почти половина из которых не достигли совершеннолетия, 35% находятся в возрасте от 18 до 35 лет, 11% — от 35 до 45 лет, а оставшиеся давно разменяли пятый десяток. Аудитория же «персоналок» значительно старше. Из 61% приверженцев PC мужского пола покупать алкоголь и сигареты не могут лишь 36%, а старше 46 лет аж четверть от общего числа игроков. Общий же средний возраст потенциального покупателя электронных развлечений составляет, как ни странно для многих, 36 лет.

Что же до соблюдения рейтингов, то 92% респондентов все же следят за тем, во что играют их дети, и 87% сопровождает своих несовершеннолетних «малышей» при покупках. В России, где каждый сам себе цензор, эти параметры близки к нулю.





RPG

Поговори с ослом по душам

Выслушав ряд претензий в отношении одноклеточности *Dungeon Siege,* Gas Powered Games решила полностью переделать все, что вызывало раздражение у преданных игроков. В числе наиболее серьезных изменений значатся увлекательный сюжет и возможность общаться с попутчиками, позаимствованная из нетленных шедевров BioWare. Нас ждет все то, чем была так богата серия *Baldur's Gate:* ссоры, интимные отношения, дурацкие вопросы, жалобы, здоровый пессимизм и ответная реакция на некоторые события. Без внимания не осталась и ролевая система, которая теперь будет больше похожа на деревья *Diablo 2* сотоварищи. В качестве дополнительного развлечения в кармане протагониста заведется домашнее животное, требующее внимания и своевременной кормежки. Подросшего котенка можно будет использовать вместо пары нерадивых спутников. Из прочих мелочей — повышенная активность окружающего мира, поумневший AI, приятная для глаз анимация моделей и традиционная дополнительная кампания, рассчитанная на прохождение в тесном кругу единомышленников. Успеть со всеми вышеперечисленными вкусностями Gas Powered Games надеется к осени сего года.

FPS

Монолитный С.Т.Р.А.Х.



На прошедшей недавно Electronic Entertainment Expo 2004 студия Monolith Productions представила нестандартный шутер *F.E.A.R.*, являющий собой, по заявлению самих разработчиков, помесь *«Матрицы»* со *«Звонком». First Encounter Assault & Recon* (сокращенно *F.E.A.R.*) продолжит линейку атмосферных сюжетных шутеров от первого лица, уверенно осваиваемую креативными сотрудниками Monolith. Его сценарий начинается со вторжения неопознанной военной организации на территорию аэрокосмической базы. Правительство отвечает захватчикам силами отрядов специального назначения, с которыми после странного сигнала пропадает всякая связь. Через некоторое время коммуникационное оборудование вновь начинает работать, но поддержать дискуссию уже некому — группа спасения оказывается полностью уничтоженной. Мы выступаем в роли члена особой команды реагирования, в обязанности которой входит разрешение экстремальных ситуаций, когда никто другой помочь уже не в состоянии. Задача проста: определить источник сигнала и натереть салат из интервентов.

В дополнение к развесистому сценарию со сценами жестокости и ненормативной лексикой мы получим комплексное освещение и предельно честные тени мрачного футуристического города. Помимо внешних красот и правдоподобной физики новый движок будет наделен продвинутым интеллектом, позволяющим врагам использовать на полную катушку все свои полторы извилины, прятаться за выступающими частями пейзажа, действовать совместно и даже прилипать к потолку как спайдермен, чтобы впоследствии падать на голову протагониста.

В отличие от большинства экшнов, *F.E.A.R.* рассчитана в основном на ближний бой. Перестрелки из-за ящиков будут заменены на эффектные приемы в стиле малыша Нео и непременный bullet-time, позволяющий с легкостью уворачиваться от пролетающих мимо предметов домашнего обихода. Весь этот цирк пройдет в компании братьев по оружию: пилота, пиротехника, координатора и мадам Сан-Квон, отвечающей за рекогносцировку. Познакомиться лично с этой боевой командой мы сможем не раньше следующего года.





ACTION

Персидский Принц, часть вторая

Оставшись довольна неплохими продажами *Prince of Persia: The Sands of Time*, компания Ubisoft анонсировала продолжение похождений гуттаперчевого принца. На сей раз похотливые визири и махараджи останутся за бортом — юному акробату предстоит прогуляться по загадочному острову в поисках Абсолютного Зла, которое покушается на его жизнь. В качестве средств борьбы с вселенским негативом Его Высочество будет использовать все те же трюки, разбавленные новыми приемами, среди которых значатся некие Ravages of Time. И без того динамичный бой предыдущей части станет еще более насыщенным, избавившись от дурацких реверансов до и после боя и разбавив тусклый ассортимент холодного оружия. К концу этого года, на который запланирован релиз, спортивный юноша также научится фехтовать двумя клинками одновременно. Разработкой занимается Ubisoft Montreal, что фактически гарантирует успех *Prince of Persia 2*.





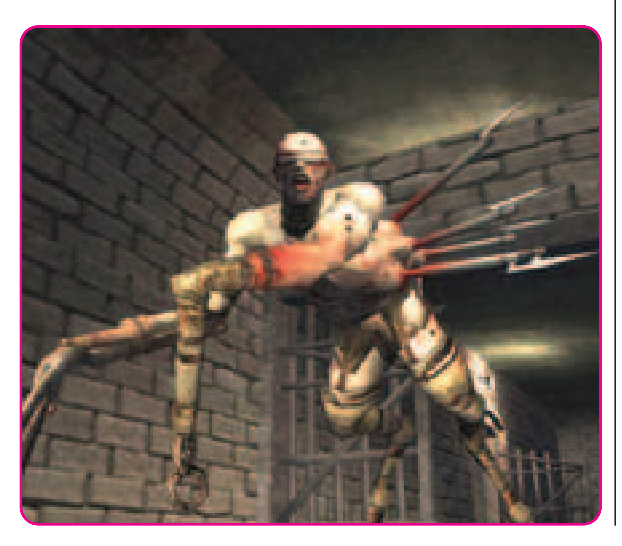
Акелла
ТРАНСПОРТНЫЙ
ОЛИГАРХ
TRANSPORT GIANT
7029
Середина XIX века - эпоха стремительного развития промышленности и торговли, время роста городов и массового образования фабрик и мануфактур. Вы начинаете игру руководителем маленькой транспортной фирмы в 1850-м и заканчиваете уже в двадцать первом веке - под вашим умелым руководством компания может стать лидером грузовых и пассажирских перевозок наших дней!
Два массивных сценария и огромное количество отдельных миссий для Европы и США.
Более 130-ти транспортных средств, начиная от паровозов и заканчивая вертолетами.
Подробный контроль маршрутов и графиков перевозок.
Реалистичная экономика.
JoWooD Productions
© 2004 "Akella", © 2004 "JoWood Productions"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
www.akella.com, оптовая продажа: (095)363-4614
Акелла



ACTION

Страдалец

РС-версия консольного экшена *The Suffering* проходит финальные стадии перед появлением на магазинных полках. Сценарий игры крутится вокруг странного заключенного по имени Torque (к одноименному фильму отношения не имеет), несправедливо обвиненного в убийстве. В довершение к своим проблемам с властями несчастный попадает в тюрьму, населенную откровенными уродами и привидениями. Единственная мысль в такой клоаке — бежать, и как можно быстрее. На протяжении десятка уровней Torque будет продираться сквозь толпы мерзости, используя целый арсенал оружия и режим берсеркера. Что ждет его в конце, зависит целиком от действий игрока — финал у *The Suffering* открытый. Релиз детища Encore Software запланирован на конец мая. Ведра крови и свежего мяса прилагаются к каждой коробке.



STRATEGY

Исторический ликбез от Pyro Studios





Pyro Studios решила оставить тему *Commandos* и переориентировала своих сотрудников на разработку исторической RTS *Imperial Glory*, претендующей на лавры линейки *Total War*. Разработчики обещают нестандартный коктейль из основных элементов глобальных стратегий: дипломатии, исследований, масштабных сражений и торговли. Действие IG будет проходить в девятнадцатом веке с участием самых влиятельных держав того времени — Пруссии, Великобритании, Австро-Венгрии, Франции и, разумеется, России. В качестве яблока раздора — полсотни регионов на суше и порядка трех десятков на море. В числе прочих достоинств значатся так называемые «исторические квесты», пучок юнитов для каждой из сторон и предельная достоверность происходящего. Удастся ли Pyro Studios по примеру *Rome: Total War* заинтересовать своим проектом History Channel, мы узнаем не раньше следующего года. **Сергей Жуков**


Акелла
WARLORDS
BATTLECRY III
ENLIGHT
В новой игре популярнейшей стратегической серии вас ждут полные опасностей приключения на просторах таинственного континента Кешан, населенного змееподобными существами. Мир игры расширился за счет пяти новых рас, множества героев и заклинаний а также шести видов драконов. Warlords Battlecry III обещает стать одной из самых масштабных игр в истории жанра!
16 различных рас, 28 уникальных классов;
Новые заклинаний и магические предметы: более 130 заклинаний в 13 сферах магии.
Огромный мир: скалы с реками лавы, джунгли, руины и глубокие таинственные подземелья.
Многочисленные нейтральные юниты самостоятельно передвигаются по карте, представляя угрозу и для игрока, и для его противников.
© 2004 "Akella", © 2004 "Enlight", © 2004 "Infinite Interactive"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
www.akella.com, оптовая продажа: (095)363-4614
Akella


СИМФОН



BATTLEFIELD 2 ПРИНЕСЕТ ВОЙНУ В МАССЫ И ЗАСТАВИТ МАССЫ ВОЕВАТЬ!

НИЯ БОЯ

РОБЕРТ КОФФЕЙ



Бой на улицах типичного ближневосточного города

Сложная структура уровней открывает широкие возможности для организации засад

«ГРАНДИОЗНО»

В последнее время это слово по поводу и без используют все, кому не лень, — особенно когда речь идет об онлайновых играх. Грандиозный мультиплеер, грандиозные карты, грандиозные игровые миры, грандиозные заклинания, грандиозные арсеналы. От себя добавлю: грандиозная скука и грандиозное однообразие.

Но *Battlefield 2* — игра, ДЕЙСТВИТЕЛЬНО достойная называться «грандиозной». Судите сами: более 100 игроков смогут сразиться на картах, динамически меняющих размер. По уровням будут ездить, летать и плавать более 30 наземных, воздушных и морских транспортных средств, а пейзажи, на фоне которых развернутся сражения, будут настолько красивы и реалистичны, что прямо оторопь берет. Стокгольмская студия DICE, создатель *BF1942* и *BF Vietnam,* умудрилась внести в свою и без того гениальную дизайнерскую концепцию столько радикальных улучшений, что я воленс-ноленс вынужден констатировать: *BF2* — поистине грандиозная игра.

ЗОНА БОЕВЫХ ДЕЙСТВИЙ

Игровой мир по сравнению с предыдущими частями изменился до неузнаваемости. Обновленные графика и звук создают в совокупности невероятно реалистичную картину боевых действий. Здесь присутствует все, что есть в реальной жизни: следы от пуль на стенах, разрушаемые объекты, высокодетализированные ландшафты, потрясающая игра света и тени — вплоть до дульных вспышек, освещающих темные комнаты и аллеи.

Игровые уровни кажутся живыми благодаря множеству деталей — так, например, по улицам городов разъезжают гражданские машины, причем, это отнюдь не бутафория — всеми автомобилями можно управлять! Сажаем пулеметчика в кузов грузовика — и вперед! А еще машины можно взрывать — чтобы уничтожить

КАК УМЕСТИТЬ НА ОДНОЙ КАРТЕ ЦЕЛЫХ 100 ИГРОКОВ, НЕ ПРЕВРАТИВ ИХ СРАЖЕНИЕ В БЕСПОРЯДОЧНУЮ ФРАГОБОЙНЮ? ДИЗАЙНЕРЫ БЛЕСТЯЩЕ РЕШИЛИ ЭТУ ПРОБЛЕМУ: ОБЪЕДИНИЛИ БОЙЦОВ ВО ВЗВОДЫ И ВВЕЛИ В ИГРУ СИСТЕМУ «ПЕРСИСТЕНТНЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ» И ВОИНСКИЕ ЗВАНИЯ, ДАЮЩИЕ ИХ ОБЛАДАТЕЛЯМ НЕМАЛЫЕ ПРИВИЛЕГИИ

врагов, укрывшихся за ними или в них. Благодаря продвинутой физической модели подбитые транспортные средства на удивление реалистично взлетают в воздух, крутятся в заносах и разваливаются на куски. Я мог бы еще долго распространяться о том, как здорово *Battlefield 2* выглядит, но, как говорится, лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать — пусть скриншоты говорят сами за себя.

АРМИЯ НЕ ИЗ ОДНОГО БОЙЦА

Вопрос на засыпку: как уместить на одной карте 100 игроков и при этом не превратить их сражение в беспорядочную фрагобойню? Дизайнеры DICE блестяще решили эту проблему, объединив бойцов во взводы и введя в игру систему «персистентных персонажей» и воинские звания, которые дают их обладателям немалые привилегии. Отныне в армии *BF* можно сделать самую настоящую карьеру. Выбрав себе страну (США, Китай или вымышленную Ближневосточную Коалицию), профессию и имя, мы создаем «вечного» бойца, который будет отныне олицетворять нас в игре. Всегда. А глобальная система серверов будет отслеживать его прогресс и время, проведенное в онлайновых баталиях, и присваивать воинские звания. Благодаря этой фишке даже самые тормозные и криворукие геймеры — при условии достаточной усидчивости — смогут со временем дорасти от рядового до сержанта!

С офицерскими званиями сложнее. Их нельзя получить просто за то, что ты много и часто играешь — нужно занимать верхние позиции во всемирной рейтинговой таблице, то есть быть по-настоящему крутым игроком. Также в *BF2* появится система индивидуальных наград, присуждаемых за личные успехи, — причем у каждой профессии будут собственные награды, например, почетный титул «Лучший снайпер месяца».

Какие же привилегии получают офицеры? Прежде всего — доступ в онлайновый офицерский клуб, позволяющий скачивать всевозможные обновления к игре с закрытых серверов, первыми узна-

ОБНОВЛЕННЫЕ ГРАФИКА И ЗВУК СОЗДАЮТ В СОВОКУПНОСТИ НЕВЕРОЯТНО РЕАЛИСТИЧНУЮ КАРТИНУ БОЕВЫХ ДЕЙСТВИЙ

РАЗРЯД!

Арсенал оружия, которое убивает жертву самым унизительным для той образом, пополнился новым экземпляром — дефибриллятором. Эта штука заняла почетное третье место — сразу же после ломика из *Half-Life* и Shield Gun'а из *UT2004*. Хотя основная задача медиков в *Battlefield 2* — лечить, их дефибрилляторы, столь спасительные для своих, превращаются в смертельное оружие при использовании их на здоровых противниках. Как это приятно — незаметно подползти к вражескому снайперу и с криком «Разряд!» остановить его сердце мощным электрошоком! Вау!



ОБЪЕДИНЕНИЕ БОЙЦОВ ВО ВЗВОДЫ — НЕ ПУСТАЯ ФОРМАЛЬНОСТЬ, А ВАЖНЕЙШИЙ ЭЛЕМЕНТ ГЕЙМПЛЕЯ. ОН ДАЕТ КУЧУ БОНУСОВ ЛЮДЯМ, КОТОРЫЕ ВОЮЮТ НЕ В ОДИНОЧКУ, А В СОСТАВЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЙ



Отряд, который действует как единое целое, намного дольше живет в бою

вать новости и участвовать в элитных турнирах и играх, к которым не допускаются люди со званиями ниже установленного минимума, — отличный способ отсеять неуклюжих новичков и ламеров.

Еще одна привилегия игроков высокого ранга напрямую связана с повышением значимости командного взаимодействия в *BF2* и введением функции «командира». Член команды, обладающий самым высоким званием, получает право стать командиром (в настройках сервера имеется также возможность сделать эту почетную должность выборной) и взять на себя общее руководство боевыми действиями.

Командиры взирают на поле боя с высоты птичьего полета, управляют отдельными взводами через выделенные каналы голосовой связи, и только они имеют право вызывать воздушные и артиллерийские удары. Данная фишка делает сражения более упорядоченными и «тактическими», а в случае поражения позволяет легко найти виноватого.

Кстати, о взводах: в *BF2* объединение бойцов в группы — не пустая формальность, а важнейший элемент геймплея. Он дает кучу бонусов людям, которые воюют не в одиночку, а в составе подразделений.

Во-первых, поддержка голосовой связи через специальное радиальное меню и отображение позиций других членов взвода на экране позволяет солдатам координировать свои действия и сражаться намного более эффективно.

Во-вторых, при захвате бойцом транспортного средства весь его взвод получает серьезные бонусы — например, если медик сядет в джип, на борту машины появится красный крест, и она превратится в мобильный медпункт для всех игроков в определенном радиусе вокруг себя. Самое замечательное то, что бонусы от представителей различных профессий складываются — посадив в тот же самый джип тяжелого пехотинца, вы усилите броневую защиту машины, а



ПРИКОЛЫ ОТ TRAUMA

Для разработки второстепенных деталей дизайна *Battlefield 2* компания DICE привлекла девелоперскую студию Trauma. Ее сотрудники занимаются созданием всевозможных мелких фишек, главная цель которых — сделать геймплей еще более веселым и разнообразным. На данный момент главные изобретения дизайнеров Trauma — это лечебно-смертельный дефибриллятор медиков и веревки, спускаемые из вертолетов, по которым можно как высаживаться на землю, так и подниматься наверх. До 10 солдат смогут одновременно висеть на одной веревке — и стрелять при этом по врагам! Вообразите картину: над городом летит вертолет, а 10 повисших под его брюхом мартышек сеют вокруг смерть и разрушение! Разве это не круто?!


По уровню детализации *Battlefield 2* оставляет далеко позади все остальные онлайновые игры. Кроме того, всю эту красотищу можно разрушить!

добавив в качестве пассажира еще и снайпера — повысите ее скорость. Есть, конечно, и определенные ограничения: эффекты от представителей одного и того же класса не складываются (добавление второго медика не удвоит радиус лечения вокруг джипа), а бонусы действуют только на определенные виды транспортных средств. Поэтому создать невидимый для радаров, сверхскоростной, супербронированный, автоматически ремонтирующийся и лечащий пассажиров истребитель, увы, не удастся.

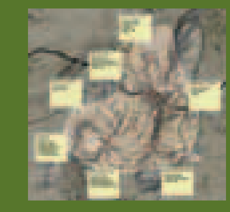
СТРЕЛЬБА НА ХОДУ

Как я уже говорил, в финальной версии *Battlefield 2* будет более 30 наземных, воздушных и морских транспортных средств — танков, джипов, реактивных истребителей, вертолетов и ракетных катеров. Для соблюдения баланса большие



ПЕХОТИНЕЦ, НАВЕДШИЙ УПРАВЛЯЕМУЮ РАКЕТУ НА ЦЕЛЬ С ПОМОЩЬЮ ЛАЗЕРНОГО ЛУЧА, ЗАРАБАТЫВАЕТ СТОЛЬКО ЖЕ ОЧКОВ, СКОЛЬКО И ЛЕТЧИК, КОТОРЫЙ ЕЕ ВЫПУСТИЛ

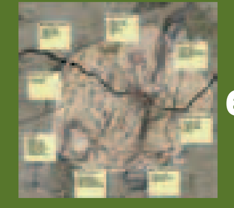

Да, это реальный скриншот — игра действительно выглядит настолько здорово



32

ВОЙНА НА НЕСКОЛЬКО ФРОНТОВ

Главная проблема всех многопользовательских шутеров — поиск оптимального баланса между размером карты и количеством людей, играющих на ней. Понятно, что вдвоем скучно рубиться в Deathmatch на огромной карте, рассчитанной на 32 игроков. Не менее тоскливо бывает, когда 32 бойца сражаются на крошечной арене, предназначенной для разборок один на один. Дизайнеры DICE создали гигантские карты, способные вместить одновременно до 100 участников, но что делать, если на сервере в данный момент присутствуют всего лишь 22 игрока? Разработчики предложили весьма остроумное решение: уровни будут динамически изменять свой размер. Представь себе игровую карту в виде трех концентрических окружностей. Если на сервере меньше 32 игроков, то активным будет лишь внутренний круг, а два внешних кольца будут недоступны. Когда количество игроков перевалит определенный порог, откроется следующий круг, а когда оно приблизится к сотне — станет доступной вся карта. Соответственно, по мере уменьшения количества участников, внешние круги начнут закрываться, при этом игроки, которые находятся на периферии, получат предупреждение о необходимости срочно вернуться в активную зону. Те, кто замешкался, погибнут и возродятся в центре карты, но эта смерть не будет учитываться при подсчете итоговых результатов игры.


64



Все предметы экипировки солдат анимированы отдельно и выглядят очень реалистично

корабли, вроде эсминцев, были убраны, но их отсутствие с лихвой восполнят скоростные катера с огромной огневой мощью.

Сражения развернутся на трех театрах военных действий: в Китае, России и на Ближнем Востоке. Игровые уровни не воссоздают конкретные места, однако их дизайн достаточно точно отражает характерные особенности современных «горячих точек» — поэтому, например, ближневосточные города будут ВЕСЬМА напоминать реальный Багдад. В игре используется точно такая же система «билетов» и «контрольных точек», что и в *BF1942* и *Vietnam*, поэтому ветераны предыдущих частей сразу же почувствуют себя в *BF2* как дома. На некоторых картах будут присутствовать опциональные «вторичные объекты», например, электростанции, захват которых необязателен, но дает определенные преимущества.

Одно из наиболее серьезных нововведений *Battlefield 2* — кардинально переработанная система подсчета результатов, цель которой — максимально поощрить игроков к командным действиям. Так, например, медики теперь получают очки за лечение товарищей, водители — за врагов, которых уничтожили их пассажиры, а пехотинец, наведший управляемую ракету на цель с помощью лазерного луча, зарабатывает столько же очков, сколько и летчик, который ее выпустил.

Я мог бы рассказывать о *Battlefield 2* до бесконечности, но, увы, драгоценная журнальная площадь заканчивается. Релиз игры запланирован на весну 2005 года. Остается скрестить пальцы, ждать и надеяться, что она выйдет-таки в намеченный срок.

Потому что это действительно ГРАНДИОЗНАЯ вещь!

СРАЖЕНИЯ РАЗВЕРНУТСЯ НА ТРЕХ ТЕАТРАХ ВОЕННЫХ ДЕЙСТВИЙ: В КИТАЕ, В РОССИИ И НА БЛИЖНЕМ ВОСТОКЕ



Главный элемент *Battlefield 2* — командное взаимодействие. И еще танки. Командное взаимодействие и танки



YOU'RE IN THE ARMY NOW

Краткая информационная сводка по классам бойцов в *Battlefield 2*

КОММАНДО	США	КИТАЙ/БВК
Пистолет	M9 Beretta с глушителем	Tokarev T33 Sc глушителем
Автомат	M4 укороченный	AK укороченный
БОНУС: НЕВИДИМОСТЬ ДЛЯ РАДАРОВ		
СНАЙПЕР		
Пистолет	M9 Beretta с глушителем	Tokarev T33 с глушителем
Снайп. винтовка	M82A1	Dragunov
БОНУС: СКОРОСТЬ		
ЛЕГКИЙ ПЕХОТИНЕЦ		
Пистолет	M9 Beretta	Tokarev T33
Автомат	M16A2	AK74
ТЯЖЕЛЫЙ ПЕХОТИНЕЦ		
Пистолет	M9 Beretta	Tokarev T33
Тяжелый пулемет	SAW	PK
БОНУС: БРОНЯ		
ИСТРЕБИТЕЛЬ ТАНКОВ/ЗЕНИТОК		
Пистолет	M9 Beretta	Tokarev T33
Ракетница	Predator	MBT LAW
БОНУС: РАДАР		
МЕДИК		
Пистолет	M9 Beretta	Tokarev T33
Автомат	M16A2	AK74
Гранатомет	M203	M203
БОНУС: ЛЕЧЕНИЕ		
ИНЖЕНЕР		
Нож	Нож	Нож
Пистолет	M9 Beretta	Tokarev T33
Шотган	Benelli M1	Saiga 12
БОНУС: ПОЧИНКА		

Присмотрись — вон внутри небоскребы. Представляешь, что это за махина?

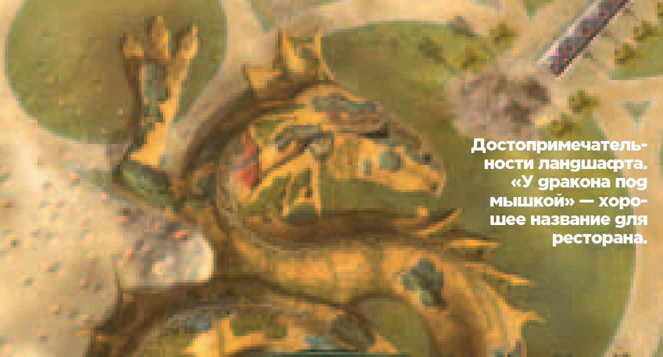
ИЗДАТЕЛЬ: **1C/Codemasters** РАЗРАБОТЧИК: **К-Д Лаб** ЖАНР: **RTS** РЕЙТИНГ ESRB: **Нет** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 1GHz, 256Mb RAM, 64Mb Video, DirectX9**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium 4 2.5GHz, 512 MB RAM, 128 MB Video** MULTIPLAYER: **LAN, Internet (1-4 игрока)**

Периметр

Шевели мозгами



Наша цель — вражеское казино



Достопримечательности ландшафта. «У дракона под мышкой» — хорошее название для ресторана.



Если ты решил, что в жизни надо попробовать все, и взялся за игру *«Периметр: Геометрия войны»*, мы дадим тебе три совета.

Во-первых, не воспринимай *«Периметр»* как стратегию в реальном времени. Не то чтобы это на самом деле не стратегия в реальном времени. Вовсе нет. Просто, подобно некоторым женщинам, которым почему-то не нравится, когда их воспринимают исключительно как женщину, а нравится отношение лишь как к «просто человеку», *«Периметр»* не желает выглядеть в твоих глазах стратегией в реальном времени. «Я — просто игра», — говорит тебе *«Периметр»*. И лучше с ним согласиться.

Во-вторых, выключи звук. Внутриигровой звук. Не спрашивай, почему. Просто выключи. Музыку можно оставить.

В-третьх, не пытайся ПОИГРАТЬ в *«Периметр»*. Здесь неприменимо слово «поиграть», как нельзя «пролистать сочинения Толстого». Игра в *«Периметр»* — это нечто вроде церемониального служения; процесс, требующий терпения, внимательности и местами даже благоговения. И, конечно, занимающий *ОЧЕНЬ* много времени.

Внемли этим трем Истинам, Легат, и можешь без проблем тусовать в Спанже, укрощать Психосферу, шевелить фреймами и ублажать себя терраформингом и нанотрансформацией на бескрайних просторах зерослоя. При условии, что ты вообще любишь научную фантастику.

Три светлых повести

При первом рассмотрении кажется, будто тут все очень просто, и игра искусственно переусложнена. Непонятно, к чему было все это гонево про Спиритов, Исход, Скверну и Альфа-порталы. Вот большое строение, которое безошибочно определяется как центр базы. Вот несколько юнитов, которые, очевидно, сейчас пойдут собирать какое-нибудь золото или там тибериум, а потом мы построим завод, наклепаем колонну танков и разнесем здесь все к чертовой матери. Так? Не так.

Начнем с простого. Дело происходит не просто в далеком будущем — дело происходит в параллельном измерении. Множество миров, в которые можно попасть, «просверлив дырку» с помощью портала. Это, в частности, означает, что дизайнеры уровней могут позволить себе самые дикие решения — и они будут смотреться здесь естественно. И красиво.



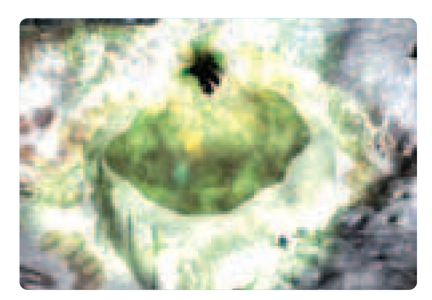
При желании можно все рассмотреть вблизи

Можешь без проблем тусовать в Спанже, укрощать Психосферу, шевелить фреймами и ублажать себя терраформингом

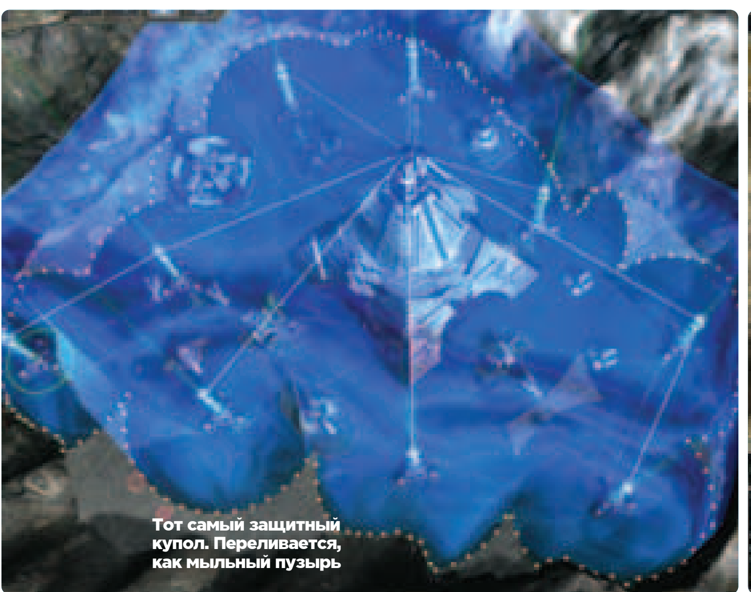
Окружающая среда параллельных миров реагирует на «несовершенство человека» вполне конкретным образом — подсознательные страхи и негативные эмоции порождают эрозию почвы и полчища монстров. Из-под земли лезут огромные тараканы, мухи, летающие головы, драконы, глаза с щупальцами и прочие прелести галлюцинативного толка (практика показала — нет таких глюков, с которыми не справилась бы хорошая лазерная пушка). Все это безобразие называется Скверной.

«Большое строение», о котором мы говорили, на самом деле — огромный мегаполис. Приблизив камеру к этому «летающему острову», ты видишь внутри небоскребы и снующие между ними машинки; такой город-корабль называется «фрейм», и в нем люди путешествуют по мирам. Зачем они это делают? Сюжет и тут не молчит: эти люди покинули Землю в поисках новой, счастливой жизни. Где ж ее искать, как не в параллельных измерениях, коли уж технология позволяет. И вот уже долгие века люди под руководством мудрых Спиритов блуждают по бесчисленным мирам, борясь со Скверной и, по совместительству, собственным несовершенством. Вся эта благонамеренная инициатива называется Исходом; люди на пути к Светлому Будущему отважно борются с Хаосом.

Поначалу ты будешь играть за Исход, и твоим единственным противником будет Скверна. Потихоньку вникая в логику игры, ты увидишь, что для защиты от



Замучила изжога?


Тот самый защитный купол. Переливается, как мыльный пузырь


Хуторок. Березки

Скверны нужно строить укрепления и войска. Чтобы строить, нужна энергия. Чтобы ее добывать, нужно построить на абсолютно гладкой поверхности специальные Ядра. Такая поверхность — зерослой — сама по себе не встречается, ее нужно создать. Так на сцене возникает одна из главных фишек игры — терраформинг, изменение ландшафта.

Но вот в одном из множества городов-фреймов возникают еретические настроения — Спириты, мол, все врут, это путешествие бессмысленно, и надо вернуться к изначальным мирам, где все было так клево. Ведь на самом деле изначальные миры не поглотил Хаос, как говорят Спириты. Короче, бей Спиритов, спасай Психосферу. Так возникает движение Возврата. То есть — вторая раса в игре. На ранней стадии развития расы между собой ничем не отличаются, не считая некоторых особенностей дизайна. Разница становится очевидна с появлением высокоуровневых юнитов — каждая сторона может похвастаться уникальным набором.

Третья раса — Империя. Она логически завершает идеологический треугольник, предлагая всем сохранять спокойствие и оставаться на своих местах. Не надо идти Туда, не надо идти Обратно, надо счастливо и беспечно существовать под ее, Империи, бдительным надзором. Борьба трех тоталитарных систем и составляет основу нашего повествования.

Сюжет довольно занимателен и даже написан сносным языком. Встречаются интересные аллегории; философия густо растекается по нехитрой интриге, поблескивая намеками на эзотерику. Хотя распечатки внутриигровых текстов *«Периметра»* вряд ли займут на твоей полке место рядом с любимыми писателями-фантастами, некоторое удовольствие от знакомства с сюжетом ты можешь получить.

Каково быть процессором

Вернемся, однако, к нашим фреймам. Перед тобой дивный новый мир, и ты, Легат, бесстрашный руководитель многомилионного города, готовишься покорить все в пределах видимости, отбиваясь от Скверны и вооруженных приверженцев чуждой идеологии. Первый шаг к мировому господству прост — надо построить Ядро. Это самое важное строение. Оно: a) собирает с поверхности энергию; b) обеспечивает энергией соседние здания; c) создает защитный купол, Периметр, который и дал название игре.

В какой-то момент энергия просто кончится, и тебя съедят с потрохами

С минуты на минуту ты готовишься к нападению противника. Казалось бы, ты абсолютно незащищен, но стоит тебе включить пресловутый Периметр — и враг уйдет несолоно хлебавши. Защитный купол непроницаем. Другое дело, что поддержание купола расходует энергию. В какой-то момент она просто кончится, и тебя съедят с потрохами. Ты же не для этого сюда пришел?

Стало быть, тебе надо добывать много энергии. Чтобы добывать энергию, надо строить Ядра. Чтобы строить Ядра, надо расчищать поверхность — создавать зерослой. Пока все просто. Но в отличие от большинства RTS, где скорость развития зависит от количества строительных юнитов, в *«Периметре»* эта скорость жестко ограничена — таких юнитов всего пять. Пребывая в режиме «Бригадира», эти юниты занимаются терраформингом: создают зерослой или копают траншею. Находясь в режиме «Прораба», юниты занимаются строительством и ремонтом зданий. Иными словами, тебе надо одновременно расчищать поверхность и отстраиваться.

Одновременно с этим тебе надо позаботиться о развитии своей оборонно-наступательной инфраструктуры. Ведь ты не можешь все время сидеть под защитой Периметра. Нужно сооружать разные виды пушек, строить за-


МЕХАНОИДЫ
- Полная свобода действий на восьми континентах огромной планеты-полигона
- Развитая социальная система: межклановая борьба, интриги и противостояние
- Свободное развитие персонажа — от мирного торговца до воина и пирата
- Десятки типов глайдеров, сотни видов вооружения и оборудования для них
1С ФИРМА «1С»
Copyright © 2003 ЗАО «1С». Все права защищены.
Copyright © 2003 SkyRiver Studios. Все права защищены.
SKYRIVER STUDIOS

Игра в *«Периметр»* по степени напряженности сравнима с разгаром рабочего дня в период аврала


Новый год, гирлянды, фейерверки. Будущее — сплошной праздник


Производство Боевых Мега-Кубиков Рубика полным ходом

воды и лаборатории, копать траншеи, производить боевых роботов — и все это, заметь, тоже одновременно. Еще не ощущаешь себя Юлием Цезарем? А враг тем временем не дремлет — делает все то же самое. В то время как твоя глобальная задача — опередить противника в развитии и захватить или уничтожить его инфраструктуру. То есть, по примерным прикидкам, тебе надо одновременно отслеживать более семи сложно взаимосвязанных процессов, не забывая при этом рассчитывать количество производимой и затрачиваемой энергии — если ее не будет, то даже твои солдаты не смогут стрелять.

Возможно, в этом месте ты остановишься, задумаешься и задашь себе вопрос: «А так ли я люблю стратегии в реальном времени, как мне казалось?». Потому что тебе станет ясно — игра в *«Периметр»* по степени напряженности сравнима с разгаром рабочего дня в период аврала. Сочтешь ли ты это за развлечение — вот в чем вопрос.


Ну вот. А говорили, мир имеет форму шара

Не для всех

На одной чаше весов у нас бесспорно красивое произведение в жанре научной фантастики и даже местами сюрреализма. Сюжет с претензией на интеллектуальность, завораживающая картинка, детально проработанная логика и структура игры. На другой чаше весов — просто чудовищная требовательность к игроку. Непрерывная разработка тактических маневров и контрманевров, необходимость постоянно отслеживать и рассчитывать кучу разных вещей - жесткая проверка на мультизадачность.

Бойцы, отличающиеся вкусом к научной фантастике и располагающие большим количеством свободного времени, по всей видимости, найдут в *«Периметре»* идеальный способ досуга. Эксперты — и вовсе в экстазе, взять хотя бы нас. Любители спортивно погонять отряды по карте, не тратя на это больше часа, — уснут в первые же полчаса. Насколько ты сам близок к целевой аудитории *«Периметра»* или далек от нее — решать тебе.

Ян Масарский

Вердикт 

Суровый тренажер для мозгов в красивой упаковке

ИНДУСТРИЯ

Ностальгия по

Квесты — народный жанр?



Ларри возвращается! Не пропусти эксклюзивное preview в этом номере!

Многообещающий проект *Sam & Max: Freelance Police* оказался закрыт — руководство LucasArts отменило продолжение легендарной адвенчуры *Sam & Max Hit the Road* лохматого 1993 года выпуска. Официальное заявление гласит, что причиной закрытия стало «тщательное изучение современной рыночной ситуации», но создатель знаменитой игровой серии Стив Перселл (Steve Purcell) в открытой переписке с создателями фанатского сайта *Sam & Max* (www.samandmax.net) называет этот довод «надуманным». «Я чрезвычайно расстроен и разочарован; особенно мне обидно за разработчиков игры, вложивших во вторую часть *Sam & Max* столько труда и таланта, — пишет в своем послании Стив. — Мне невыносима мысль о том, что все их творческие находки оказались выброшенными на свалку из-за чьего-то скоропалительного решения».

Sam & Max 2 — не первый проект в жанре adventure, зарубленный

адвенчурам





Серия *Broken Sword* по праву считается классикой жанра adventure

менеджерами LucasArts. В конце прошлого года была отменена игра *Full Throttle: Hell on Wheels* — якобы, из-за многочисленных дизайнерских проблем. Похоже, в игровой индустрии намечается весьма неприятная тенденция — издатели начинают считать квесты рискованными с финансовой точки зрения предприятиями.

Верность адвенчурам сохранили лишь несколько компаний. Sierra — некогда признанный лидер жанра — недавно анонсировала продолжение классической серии *Leisure Suit Larry*. По словам продюсера будущей игры Джошуа Ван Вельда (Joshua Van Veld), игра будет обладать чертовски увлекательным сюжетом и уникальной атмосферой. «Наша цель — рассказать геймерам смешную, пикантную историю и создать целостный мир, который им будет интересно исследовать, — говорит Джошуа Ван Вельд. — Ведь в адвенчурах, как и в приключенческих фильмах, хороший сюжет — один из важнейших элементов успеха (в отличие от экшенов, вроде *Doom 3*). А в играх про Ларри основами геймплея являются именно сюжет и личные... хм-м... побуждения игрока».

Спасенные игры

Тем временем The Adventure Company продолжает стабильно клепать адвенчуры, и, хотя большинство выпущенных ей продуктов не могут похвастаться высоким качеством, некоторые из этих игр оказались очень даже неплохи — например, *Broken Sword: The Sleeping Dragon* или *Dark Fall: The Journal*. Быть может, их коммерческий успех станет лучом надежды для всего жанра?

Рената Ричардсон (Renata Richardson), ведущий менеджер The Adventure Company, не сомневается, что рынок квестов не только существует, но и постоянно растет: «Я считаю, что у данного сектора рынка есть значительный потенциал роста, — говорит она. — Я уверена, что все разговоры о смерти жанра беспочвенны. Спрос на игры, которые бросают вызов сообразительности и заставляют работать головой, будет существовать всегда. Этот спрос удовлетворяют именно квесты, и мы гордимся тем, что выпускаем игры такого рода». Что ж, звучит обнадеживающе. Главное — не возлагать чересчур больших надежд на *Maniac Mansion 3*.

Райан Скотт

Компанию ATI представляет эффектная красотка по имени Ruby. Обратите внимание на детализацию модели и шикарные тени на полу

РАУНД 8

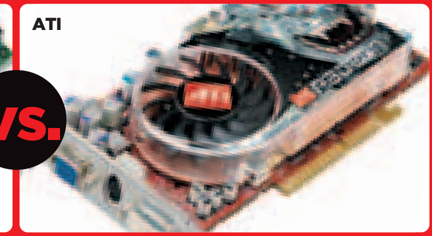
Карты-тяжеловесы

Очередной поединок ATI и Nvidia

От редакции:

Перед самой отправкой номера в печать к нам прибыли на тестирование две новейшие видеокарты от ATI и Nvidia. Представляем их краткий сравнительный анализ.





Дамы и господа, добро пожаловать на очередной раунд Битвы Титанов. Как вы знаете, до сих пор противостояние между двумя ведущими производителями графических чипов шло по следующей схеме: после более-менее продолжительного затишья Nvidia выпускала новую карточку, а несколькими месяцами спустя ATI выдавала собственную разработку, как правило, превосходящую продукт конкурента. Но сейчас обе корпорации выпустили свои последние новинки с интервалом буквально в пару недель. Представляем участников боя.

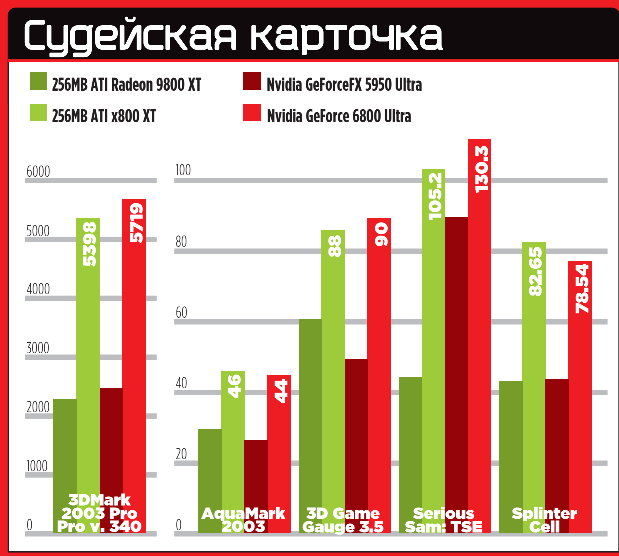
Соперники

В зеленом углу ринга — карта Nvidia GeForce 6800 Ultra 256MB. Оправившись после катастрофы, которая постигла серию NV3x (предшественника модели GeForce 6800), Nvidia убрала литеры «FX» из названий своих новых продуктов и выпустила 500-долларовый акселератор, предназначение которого — посылать всех противников в глубокий нокаут. Графический процессор GeForce 6800 работает на частоте 400MHz, имеет 16 пиксельных конвейеров и в некоторых тестах почти вдвое опере-



Модель девицы включает огромное количество мелких деталей — вплоть до того, что каждая прядь ее волос прорисована отдельно

Судейская карточка



Наш тестовый компьютер

ОПЕРАЦИОННАЯ СИСТЕМА	Windows XP Home Edition
ПРОЦЕССОР (CPU)	AMD Athlon 64 FX-51
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА	ASUS SK8N (nForce 3 Pro 150)
ПАМЯТЬ	1GB PC-3200 DDR400
ЖЕСТКИЙ ДИСК	72GB RAID 0 Config

жает предыдущую карту от Nvidia — GeForceFX 5950 Ultra 256MB.

В красном углу ринга — карта ATI x800 XT 256MB. Она также имеет 16 пиксельных конвейеров, работает на частоте 520MHz, также почти в два раза опережает по мощности собственного младшего брата — Radeon 9800 XT — и выступает в одной ценовой категории с конкурентом от Nvidia — $500.

Последние напутствия перед боем

Можно долго спорить о надежности различных синтетических тестов, но факт остается фактом: мы используем их и собираемся использовать в обозримом будущем для оценки производительности различных систем. Чтобы сделать сегодняшний поединок максимально честным, мы (по возможности) проводили все тесты с четырехкратным антиалиасингом (4x AA) и восьмикратной анизотропной фильтрацией (8x AF) в разрешениях 1280x960 (по возможности — 1280x1024) и 1600x1200. Кроме того, мы прогнали те же самые тесты на предыдущих hi-end моделях от обеих корпораций: ATI Radeon 9800 XT 256MB и Nvidia GeForceFX 5950 Ultra 256MB. Результаты тестов — в нашей «Судейской карточке».

Гонг!

Синтетические тесты подтвердили истинность громких заявлений обеих компаний — в 3DMark2003 и AquaMark 2003 новейшие видеокарты действительно показали вдвое более высокие результаты, чем их предшественники. В игровых тестах прибавка производительности также была весьма заметной. Таким образом, сложилась довольно забавная ситуация: предыдущие модели ATI и Nvidia были практически идентичны друг другу, их последние новинки тоже показали почти равные результаты.

Мы также испытали обе карты с помощью 3D GameGauge 3.5 — теста, усредняющего частоту кадров в следующих эталонных играх: *Comanche 4, Dungeon Siege, UT 2003, Halo, Serious Sam: The Second Encounter* и *Splinter Cell*. Результаты вновь оказались почти идентичными: GeForce 6800 Ultra выдала в среднем 90 кадров в секунду в разрешении 1280x960 и 83 кадра в разрешении1600x1200, а x800 XT — соответственно, 88 и 80 кадров в секунду. Иными словами, для большинства игр никакой существенной разницы между двумя платами нет -если не считать того, что GeForce несколько быстрее крутила *Serious Sam*, а x800 — *Splinter Cell.*

Победа по очкам

Учитывая более высокую частоту ядра x800 XT, можно было предположить, что карта от ATI уделает GeForce 6800, но этого не произошло — обе модели показали практически одинаковые результаты. Победа на потребительском рынке, скорее всего, достанется продукту с лучшей ценой, лучшими драйверами и лучшей технической поддержкой. Если же ваши кошельки не потянут приобретение таких супер-тяжеловесов, рекомендуем обратить внимание на бойцов полусреднего веса: Nvidia планирует продавать «не-Ultra» версию GeForce 6800 со 128MB памяти по цене порядка $300, а ATI за те же деньги — «Pro», вариант видеокарты x800.

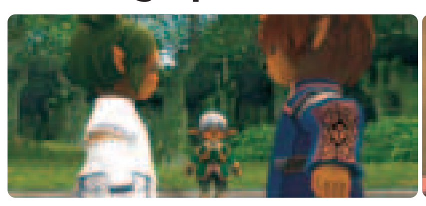
Уильям О'Нил

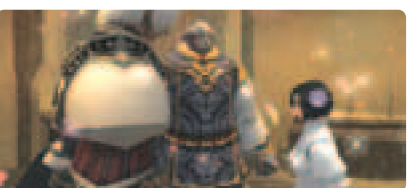


НЕЧТО

Виртуальный брак

Любовь добра — полюбишь и Mithra





В большинстве онлайновых RPG сочетаться браком с «монстром своей мечты» очень просто — достаточно обратиться с соответствующим заявлением к гейм-мастеру и подождать пару дней, после чего можно созывать клан на празднество. Но дизайнеры Square Enix не стали искать легких путей. Они сделали женитьбу в *Final Fantasy XI* не менее сложным делом, чем однополый брак в реальной жизни. Потенциальные супруги должны заранее заполнить специальную форму и ждать от двух недель до трех месяцев, прежде чем им позволят совершить долгожданный ритуал. Кроме того, в зависимости от того, насколько пышно они хотят провести церемонию, брачующиеся должны потратить от 20 до 80 тысяч Gil (основная игровая валюта). А денежки в *FFXI*, между прочим, достаются ВЕСЬМА непросто, так что речь идет об очень большой жертве [не большей, чем сама женитьба — *CGW RE*].

Зато сама свадьба в *FFXI* куда зрелищнее и красивее, чем в любой другой игре. Стиль и эстетика церемонии зависят от национальности молодоженов, но, как правило, не обходится без праздничных лент, обручальных колец и красочных фейерверков после обручения. В каждом крупном городе *FFXI* есть несколько специально предназначенных для свадеб мест, которые могут вместить от 10-ти до 36-ти гостей. Обязательным является участие в церемонии нескольких доверенных лиц и друзей жениха и невесты: один из приглашенных должен выполнять роль распорядителя, другой — помогать священнику, третий — вести невесту к алтарю.

Правда, остается еще пара неясностей. Например, могут ли жениться друг на друге бесполые Galka? Или представительницы кошачьей расы Mithra, в которой вообще нет мужчин? Мы сгораем от желания поскорее узнать эти пикантные подробности и обращаемся к геймерам с убедительной просьбой: если вам удастся что-либо из перечисленного выше, пошлите нам скриншот, ОК? **Мигель Лопес**

Хороший, плохой, злой

Новости и комментарии с Дикого Запада



Хороший
Возрождение жанра MMORPG

Мы долго сетовали на бедственное положение онлайновых RPG, но, похоже, сейчас ситуация начинает меняться в лучшую сторону. Почему? Да потому что долгожданные «MMORPG нового поколения» становятся реальностью, и выглядят они чертовски здорово. Журналисты *CGW* уже опробовали бета-версии *City of Heroes* и *World of WarCraft* и по полной программе протащились от обеих игр. Ждите подробный обзор *City of Heroes* в следующем номере.



Плохой
«Награды» E3

Как же мы ненавидим эти награды и помпезные процедуры их вручения! *E3* — это не конкурс красоты! Это торговая выставка. И компании, которые в ней участвуют, должны думать о разработке и издании новых игр, а не о том, как получить побольше дурацких «наград» за демо-версии незаконченных продуктов. Многие игровые журналы всячески поощряют этот растущий с каждым годом идиотизм, но мы умываем руки. То есть, мы, конечно, расскажем своим читателям о лучших проектах, представленных на *E3*, но про полученные ими «награды» вы не услышите от нас ни слова. Потому что это полная фигня!

Злой
Дурацкие системы сохранения

Почему, почему, почему? Почему некоторые игровые дизайнеры раз за разом делают вещи, которые — как им прекрасно известно! — приведут геймеров в ярость и вызовут потоки ругани у игровых критиков, вроде нас? Да, совершенно верно, мы говорим сейчас об извращенной системе сохранения в *Far Cry*, которая без ножа зарезала превосходный во всех остальных отношениях шутер. Господа разработчики! Почему бы вам не сделать то, что все остальные делают уже много лет — не дать нам возможность сохраняться где угодно? Ведь мы платим вам свои кровные деньги! Позвольте же нам играть так, как нам удобно, ладно?

Мощные взрывы поднимают в воздух огромное количество пыли, которая повисает в небе, затмевая солнце...



«Говорит командир экипажа. Мы находимся в зоне турбулентности, просьба пристегнуть ремни»



Один из уровней представляет собой летящий бомбардировщик, и нам предстоит отбиваться от насеgающих истребителей с помощью его многочисленных пулеметов

ВНУТРИ


36 Warhammer 40,000: Dawn of War
Дизайнеры Relic Entertainment точно знают, что жгет человечество в 41-м столетии


50 Leisure Suit Larry
Руководство Sierra решило воскресить торговую марку Leisure Suit Larry


48 Call of Cthulhu
Адскую смесь элементов Survival Horror, кровавых перестрелок и мозголомных паззлов

ИЗДАТЕЛЬ: **Activision** РАЗРАБОТЧИК: **Gray Matter Interactive Studios** ЖАНР: **FPS** ДАТА ВЫХОДА: **IV кв. 2004**

Call of Duty: United Offense

Ты записался добровольцем?

Студия Gray Matter готовит к выходу проект *United Offense* — add-on к игре *Call of Duty*, признанной Лучшим Экшном 2003 года. Возникает вопрос: почему дизайнеры Gray Matter, знаменитые своими оригинальными проектами, вроде *Return to Castle Wolfenstein* и Kingpin, взялись за изготовление add-on`a? По словам разработчиков, они просто не могли упустить шанс сделать дополнение к ТАКОЙ игре, как *Call of Duty!*

«Разве мы могли отвергнуть такую возможность? — говорит старший продюсер Робб Алвей (Robb Alvey). — Оригинальная игра была настолько хороша и получила столько наград, что для нас делом чести было сделать ее еще лучше!».

В *United Offense* бойцам советской, британской и американской армий предстоит преодолеть 10 новых невероятно сложных и драматичных уровней. Подвергся изменениям и великолепный геймплей *Call of Duty*. В игру был добавлен режим быстрого бега, во время которого нельзя стрелять; появились дымовые гранаты, позволяющие быстро перебегать от укрытия к укрытию, прикрываясь завесой дыма, и стационарные тяжелые пулеметы — с их помощью можно буквально скашивать вражеские ряды. А главное — мы наконец-то получили возможность убивать противников подручными предметами, например, биноклем! Wow!

Мы наконец-то получили возможность убивать противников подручными средствами, например, биноклем!

Уровни решают все

Самой трудной задачей дизайнеров Gray Matter было создание еще более красивых, интересных и запоминающихся уровней, чем те, что были в первой части. Меня в *United Offense* больше других впечатлил «воздушный» уровень: герой попадает в один из бомбардировщиков, которые находятся под атакой вражеских «Спитфайров». Задача игрока — бегать от одного пулемета к другому, отбиваясь от истребителей. Самолет, в котором он летит, подбит в нескольких местах, и через рваные дыры в фюзеляже можно видеть ад, который творится вокруг.

Другой уровень воспроизводит Курскую битву: мы сидим в окопах под проливным дождем — настолько реалистичным, что дрожь берет. Вглядываясь в серую пелену, мы неожиданно замечаем над головой звено самолетов. Вскоре один из них подбивают, он срывается в штопор и начинает падать, оставляя за собой медленно расходящиеся спирали черного дыма. При падении звучит оглушительный взрыв. А мы тем временем ползем под плотными струями воды, подползаем вплотную к группе неподвижно стоящих танков Elefant и закладываем взрывчатку прямо перед их гусеницами (такой прием действительно использовался для борьбы с «Элефантами»).



Третий уровень, который показали нам разработчики, был из американской кампании и изображал битву при Бульге. Под ураганным огнем противника мы долго ползли, укрываясь за стогами сена, затем снайперским выстрелом уничтожили вражеского наблюдателя, отбили атаку танкового взвода и, наконец, взорвали крышу над головами немцев, окопавшихся в старой церкви.

Помимо новой одиночной кампании дизайнеры Gray Matter включили в *United Offense* еще и несколько новых мультиплеерных режимов: оригинальную вариацию на тему Deathmatch, сражения на танках и чертовски увлекательный гибрид Capture the Flag и Assault.

Add-on выйдет в самом конце 2004 года, и мы возлагаем на него очень большие надежды — все говорит о том, что *United Offense* не только не посрамит оригинальную игру, но и поднимет планку качества еще выше.

Джонни Лю

Резюме: ИСТОРИЧЕСКАЯ ВЕЩЬ!

Трудно сказать, что выглядит более устрашающе: взвод Blood Ravens в полной боевой экипировке или огромная каменная статуя с черепом наверху и мечом в руке



Гигантские взрывы, огонь, чудовищные разрушения — все это неотъемлемые элементы мира Warhammer



«Кто пригласил этого парня на нашу закрытую вечеринку?!»

ИЗДАТЕЛЬ: **THQ** РАЗРАБОТЧИК: **Relic Entertainment** ЖАНР: **RTS** ДАТА ВЫХОДА: **IV кв. 2004**

Warhammer 40,000: Dawn of War

Удар молота

Дизайнеры ванкуверской студии Relic Entertainment совершенно точно знают, что ждет человечество в 41-м столетии. Люди будут бороться за выживание в чрезвычайно жестоком готическом мире, населенном инопланетянами, мутантами и темными еретиками. Именно так видят наше будущее создатели игровой вселенной *Warhammer 40 000.*

Warhammer — это популярный настольный воргейм, разработанный компанией Games Workshop. Он в походовом режиме моделирует сражения сотен ярко раскрашенных юнитов. А поскольку почти все сотрудники студии Relic (создателя Homeworld) являются ярыми поклонниками *Warhammer* и частенько собираются в рабочее время в конференц-зале, чтобы обсудить те или иные вопросы, связанные со своим любимым хобби, — нет ничего удивительного в том, что Relic Entertainment и Games Workshop решили объединить усилия для создания первой в мире RTS во вселенной *Warhammer 40 000*, получившей название *Dawn of War.*

«Возможность сделать игру по лицензии *Warhammer* — большая честь для нас, — говорит ведущий дизайнер проекта Джей Уилсон (Jay Wilson). — Большинство сотрудников Relic мечтали об этом уже много лет».

Однако практическая реализация этой мечты оказалась делом весьма непростым. Ведь разработчики должны были не только в корне переработать пошаговые правила настольного *Warhammer*, но и полностью изменить весь игровой контекст, адаптировав его к специфике жанра RTS. К счастью, дизайнерам Relic Entertainment и Games Workshop удалось наладить творческое сотрудничество, результатом которого стала игра, с одной стороны в меру традиционная, чтобы не оттолкнуть ортодоксальных фанатов, а с другой — достаточно инновационная, чтобы привлечь людей, никогда до этого не интересовавшихся вселенной *Warhammer*.

В отличие от большинства современных RTS, геймплей которых строится вокруг сбора ресурсов, главный элементом *Dawn of War* — динамичный экшн



Расовые проблемы

Мир *Warhammer 40.000* населяет множество различных рас, для *Dawn of War* было отобраны четыре из них: Space Marines, Orcs, Blood Ravens и Eldar.

Space Marines — главные действующие лица игры. Эти парни — совсем не простые пехотинцы: каж-



«У тебя случайно нет с собой ведра воды? Нет? Вот и отлично!»

дый из них прошел 12-летний курс специальной подготовки и превратился в настоящую боевую машину. Бок о бок с рядовыми десантниками сражаются Dreadknoughts — мощные роботы, управляемые давным-давно погибшим героем, чье тело покоится в специальном саркофаге. Вообще, очень многие элементы вселенной *Warhammer* так или иначе связаны со смертью. «Практически весь дизайн игры строится на оскаленных черепах», — шутит Джей Уилсон.

Во главе Space Marines выступает Force Commander, укрепляющий мораль и повышающий боевую эффективность солдат. Он вооружен магическим молотом Demon Hammer, который убивает космических орков с одного удара.

Кстати, об орках. Это необычайно жестокие и кровожадные существа — война составляет смысл их жизни. Орки неважно стреляют, но очень сильны в ближнем бою; во время сражения они оглушительно орут, а после битвы обожают прогуливаться по залитым кровью «местам боевой славы». Разработчики долго мучились, думая, как наилучшим образом озвучить орков, и в итоге решили, что те будут говорить на кокни — вульгарном диалекте лондонских окраин.

Фанаты *Warhammer*, несомненно, оценят широчайшие возможности по настройке внешнего вида юнитов, а также выразительные модели бойцов с высокодетализированными лицевыми текстурами.

На старт, внимание, марш!

В отличие от большинства современных RTS, геймплей которых строится вокруг сбора ресурсов, главный элемент *Dawn of War* — динамичный экшн. Игровой процесс несколько напоминает *Battlefield 1942* — стороны сражаются за контроль над «ключевыми точками», разбросанными по карте. Захват каждой такой точки приносит Requisition Points — единственный универсальный ресурс, имеющийся в игре, — соответственно, потеря одной ключевой точки означает не проигрыш партии, а всего лишь небольшое сокращение притока этого ресурса.

Основной боевой единицей является не отдельный солдат, а взвод, что открывает широкие возможности для разного рода тактических маневров и хитростей. В лучших традициях *Warhammer*, в *Dawn of War* побеждают не числом, а умением — удар с фланга или тыла наносит намного больше повреждений, разное оружие эффективно против разных типов войск, отряды быстрее или медленнее восстанавливаюся в зависимости от того, где они находятся.

Остановись, мгновение!

Если в классических RTS игрок большую часть времени созерцает свою медленно строящуюся базу, то в *Dawn of War* нам будут постоянно демонстрировать красивые и драматичные батальные сцены. «Вас ждет непрерывная череда зрелищных моментов», — обещает продюсер Джонатан Доудесуэлл (Jonathan Dowdeswell).

Яркий пример — финальные удары. По словам разработчиков, даже в самый разгар боя с участием сотен юнитов ты невольно будешь обращать внимание на то, как бойцы приканчивают друг друга. Мы своими глазами видели, как уже упомянутый Force Commander расправился с гигантским исчадием ада под названием Bloodthirster: он схватил чудище за рога, повалил его и начал осыпать ударами своего молота, пока не забил насмерть.

Производственный цикл игры вступил в завершающую стадию, и сейчас ей занимается команда тестеров — профессионалов RTS (включая одного из лучших корейских игроков в *StarCraft*) и знатоков *Warhammer*. Дизайнеры Relic уверены, что их детище придется по вкусу как ветеранам стратегий, так и неофитам, и откроет новую эпоху в истории жанра RTS. Боевой Молот ударит в конце 2004 года — будь во всеоружии!

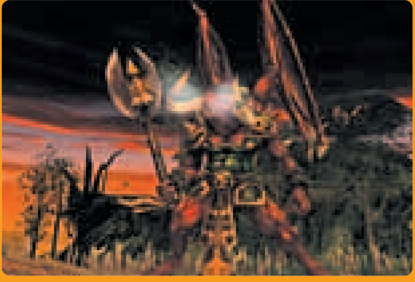
Джонни Лю

> **«Вас ждет непрерывная череда зрелищных моментов».**
> **— Джонатан Доудесуэлл**

Резюме: ГРОМОПОДОБНО!



«А этого чудика кто сюда звал?!»



Imperial Demon — один из мощнейших юнитов в игре. Непонятно, зачем ему нужен еще и топор?



Большая пушка. Большой меч. Что еще нужно Эльдару для счастья?

SOLDNER

БОЙЦЫ СПЕЦНАЗА

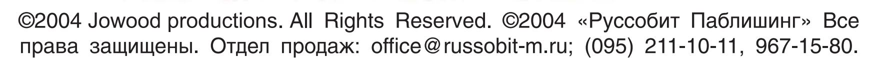
НОВАЯ ЭРА КОМАНДНЫХ ИГР.













В тылу врага

«В тылу врага» выходит в России этим летом, а пока — грех не пустить кадр из нее на разворот: игра просто потрясла нас тщательностью исполнения. Напомним: *«В тылу врага»* (на Западе — *Soldiers: Heroes of World War II*) — нечто среднее между обычной трехмерной стратегией на тему Второй мировой и «тактической» игрой типа Commandos, издает ее у нас компания «1С». Играя за русских, немцев, англичан или американцев, нам предстоит выполнять вполне себе настоящие тактические задачи — с помощью нескольких юнитов провести диверсию, удержать стратегический пункт, прорваться из окружения. Самое интересное — каждым юнитом можно управлять вручную. Вот ты в стратегическом режиме дал приказ своему отряду двигаться на север, а вот уже сам крутишь башню танка, маневрируя под вражеским огнем. Учтены даже такие подробности, как количество патронов у каждого отдельно взятого бойца или *В КАКУЮ ИМЕННО* часть танка попал снаряд из фаустпатрона.

Это немецкий «Тигр». Заехал ознакомиться с городскими достопримечательностями

У старины Билла была базука. Он представлял большую угрозу для «Тигра». Поэтому его убили

А это все, что осталось от старины Джо

Трехмерные деревья колышутся на ветру и отбрасывают тени в реальном времени. Старина Майк воспользовался этим, чтобы отдохнуть в теньке



Старина Джек отважно стреляет по «Тигру» из пистолета. Удачи ему

Бронебойный снаряд прошьет дом насквозь, а фугасный — разнесет на куски. Спешите видеть: дизайн интерьеров «на лету»

Это взорвался грузовик с пехотой. В «1С» этот юнит называют «мужики с пивом»

ИЗДАТЕЛЬ: **DreamCatcher** РАЗРАБОТЧИК: **Heuristic Park** ЖАНР: **Action-RPG**
ДАТА ВЫХОДА: **Конец 2004**

Dungeon Lords

Ложка RPG в бочке экшна



Нельзя сказать, что имя Д.У. Брэдли (DW Bradley) постоянно пребывает на слуху у геймеров. Но каждый уважающий себя ролевик знает если не его самого, то хотя бы созданные им игры, в числе которых — 5-я, 6-я и 7-я серии *Wizardry*. Как ни странно, нынешний проект знаменитого дизайнера имеет довольно мало общего с классическими RPG. Игра Dungeon Lords представляет собой нечто среднее между Diablo и Die by the Sword — то есть слэшер с ролевыми элементами.

Вообразите себе hack'n'slash в подземельях, генерируемых случайным образом. А-ля *Diablo*, но в полном 3D, с боями в «приставочном» стиле и с полноценной системой прокачки персонажа. Сюжет — стандартно-фэнтезийный: стремящиеся к власти темные лорды, могущественные артефакты и так далее.

Управлять персонажем можно с помощью клавиш WASD. Атаки представляют собой комбинации различных спецприемов, изучить которые можно помощью развесистого древа скиллов.

Демо-версия, присланная нам разработчиками, работала на удивление гладко и безглючно. Геймплей оказался увлекательным и динамичным, графика — красивой, ролевые элементы — на уровне мировых стандартов. Ждем, очень ждем. **Мигуэль Лопес**

Резюме: ГРЕМУЧАЯ СМЕСЬ



НОВЫЙ KREED.
НОВАЯ ИГРА.
KREED
Битва за Савитар
• Скелетная анимация врагов (ragdoll)
• Реалистичная физика игрового мира
• Новые типы оружия
(шокер, лазерная снайперская винтовка)
© 2004 «Руссобит Паблишинг» Все права защищены. © 2004 «BURUT» All Rights Reserved. Издатель: ООО «Руссобит Паблишинг» www.russobit-m.ru
Юр. адрес: 141300, МО, г. Сергиев Посад, Московское шоссе д.21 Изготовлено в России. Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 211-10-11, 967-15-80.
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (095) 979-55-59, а также на форуме Руссобит-М по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums/
Русс Бит-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU

На штурмовых кораблях установлено по две турели — значит, они способны поражать как наземные, так и воздушные цели



Главная цель одиночного режима — помочь новичкам безболезненно вжиться в игру



«И чего ты на меня уставился?»

ИЗДАТЕЛЬ: **Vivendi Universal** РАЗРАБОТЧИК: **Irrational Games** ЖАНР: **FPS** ДАТА ВЫХОДА: **сентябрь 2004**

Tribes: Vengeance

Tribes отомстит!

Фанаты *Tribes* всегда были племенем суровым, замкнутым и крайне неохотно принимавшим чужаков в свои ряды. В игре раньше даже туториала нормального не было, и неофиты вынуждены были учиться всем азам в суровых боевых условиях.

Вопрос: как же заманить новых игроков в сети *Tribes*? Ответ: элементарно, игру нужно всего лишь радикально изменить. Для выполнения этой благородной задачи был приглашен маститый разработчик — студия Irrational Games, создатель *Freedom Force.*

Главное различие между *Tribes: Vengeance* и двумя предыдущими частями *Tribes* заключается в появлении полноценной одиночной кампании, сюжет которой разворачивается в период максимального обострения отношений между всемогущей Империей и ее полунезависимыми колониями. Политические интриги, борьба с инакомыслием, физическое устранение оппонентов — вот лейтмотивы этой запутанной истории, главная героиня которой — юная принцесса Юлия — совершенно не интересуется троном и отдает все силы своему любимому спорту — гладиаторским боям. Девица даже цвет глаз, данный ей от природы, заменила на желтые линзы — последний писк моды в среде гладиаторов. М-да...

По замыслу разработчиков, одиночный режим поможет новичкам безболезненно вжиться в игру, не тратя кучу времени и нервов на обучение «в боевой обстановке». «Легко научиться играть — трудно научиться играть мастерски» — так звучит их девиз, сформулированный ведущим дизайнером Майклом Джонстоном (Michael Johnston). Другое серьезное отличие *Vengeance* от предыдущих серий — возросшая скорость передвижения бойцов. «Раньше игроки двигались по уровням слишком медленно, и многих это раздражало, — объясняет Майкл Джонстон. — Поэтому мы увеличили скорость бега, что крайне положительно сказалось на геймплее в целом». Опробовав рабочую версию *Vengeance*, мы свидетельствуем: играть действительно стало на порядок веселее!

> **«Легко научиться играть — трудно научиться играть мастерски» — так звучит девиз разработчиков**



Пушек мало не бывает

Все стволы в игре обзавелись альтернативным режимом, который, хоть и не наносит противникам прямого урона, но при определенных обстоятельствах может оказаться весьма полезным: например, с помощью щита Buckler можно опрокидывать на землю тяжело бронированных врагов. Также арсенал бойцов пополнился огнеметом и метательным диском, подобно бумерангу возвращающимся в руки того, кто его бросил.

Метательный крюк теперь способен прикрепляться абсолютно к любой поверх-



Бойцы клана Phoenix отправляются в дальний путь по дороге, вымощенной желтым кирпичом

ности — а значит игроки, как мартышки, начнут скакать по земле. С помощью крюка можно будет также цеплять врагов, замедляя их и одновременно нанося нехилый урон. А высший пилотаж — воткнуть крюк неподалеку от вражеского флага, скакнуть к нему, схватить и тут же метнуться обратно — на родную базу.

Баланс оружия и транспортных средств подвергся серьезной переработке; в частности, одноместные машины Pod стали летать существенно медленнее — чтобы игроки перестали, наконец, таранить друг друга, как дураки, и занялись настоящим делом.

В игре по-прежнему будет три класса бойцов: Heavy, Medium и Light, но в *Tribes: Vengeance* появятся наборы инструментов, подбирая которые можно будет получать новые способности (к примеру, взяв Repair Pack, вы станете медиком).

Племенные разборки

Одиночная кампания — это, конечно, здорово, но, как известно, главным козырем *Tribes* всегда были мультиплеерные побоища. Новая многопользовательская карта Utopia вызывает ассоциации с постапокалиптическим фильмом Akira — то же ощущение всеобщей паранойи, та же беготня по изурожованным войной городским улицам, те же враги, таящиеся в каждом опустошенном здании и на каждой крыше...

Еще одна мультиплеерная карта воспроизводит Имперский дворец — золотые гобелены, огромные окна, роскошная мебель etc., и в этот роскошный дворец вламываются бойцы племени Phoenix, круша все на своем пути, а Имперская гвардия пытается их остановить...

Наш прогноз: в сентябре нынешним фаворитам онлайна — *Battlefield*, *Unreal Tournament* и *Counter-Strike* — придется потесниться. Tribes возвращается, чтобы отомстить, и месть, как водится, будет нечеловечески ужасна. **Джонни Лю**

Резюме: **СМЕРТЬ КОНКУРЕНТАМ!**

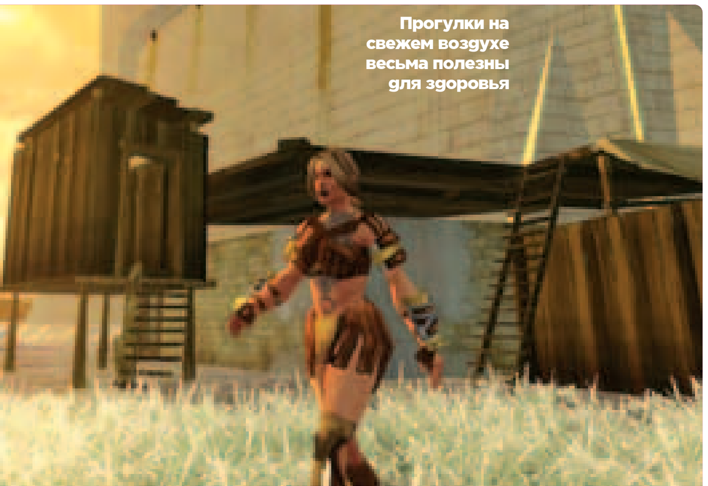
ИЗДАТЕЛЬ: **Codemasters** РАЗРАБОТЧИК: **Codemasters** ЖАНР: **MMORPG** ДАТА ВЫХОДА: **Осень 2004**

Dragon Empires

Летит и пылкает огнем

Сегодня последний писк моды в жанре MMORPG — это драконы. Создается впечатление, что все свежие онлайновые RPG или дают нам возможность играть за дракона, или содержат слово *Dragon* в названии, или, в крайнем случае, используют драконов в качестве важнейшего элемента геймплея. Недавно список «драконьих» игр пополнился еще одной строчкой — MMORPG *Dragon Empires* от студии Codemasters.

В ней есть три играбельные расы: Humans (маги), Dragonbloods (воины) и Shadows (воры). На выбор предлагается 15 базовых профессий. В наличии все стандартные элементы фэнтезийных RPG — одевание персонажа, прокачка, магия, квесты, ремесла. Упор в *Dragon Empires* делается на бои между живыми игроками (PvP).



Прогулки на свежем воздухе весьма полезны для здоровья

Кланы, которые они создают, могут захватывать города и брать под контроль практически все аспекты их деятельности, вплоть до экономики. Драконы, которые фигурируют в названии игры, — это высокоуровневые военачальники, возглавляющие различные империи, на которые разбит игровой мир — *Dragon Empires*.

В создании предыстории игровой вселенной принимает участие известный фэнтези-писатель Пирс Энтони (Piers Anthony). Игра должна появиться в продаже в конце осени. **Райан Скотт**

Резюме: **ДРАКОНЫ ПОВСЮДУ!**

ИЗДАТЕЛЬ: **Gathering, Take-Two** РАЗРАБОТЧИК: **TimeGate Studios** ЖАНР: **RTS** ДАТА ВЫХОДА: **III кв. 2004**

Kohan: Kings of War

Меньше менеджмента — больше стратегии!

K*ohan: Kings of War* — это продолжение популярной стратегии *Kohan: Immortal Sovereign,* в котором мы наконец-то избавимся от навязшего в зубах микроменеджмента RTS. «Решать стратегические задачи, а не бездумно кликать!» — провозгласили разработчики, и мы двумя руками поддерживаем их благородный порыв.

Не только геймплей, но и графика *Kings of War* значительно изменилась по сравнению с предыдущей частью: архаичные 2D-спрайты ушли в прошлое, и игровой мир стал полностью трехмерным.

Основные боевые единицы *Kohan*, так называемые Companies, состоят теперь из «центрового» героя и солдат передней линии и тыла. До тех пор, пока хотя бы один член группы остается в живых, есть возможность воскресить всю партию. Герои, как и раньше, получают со сражениями опыт, осваивая новые боевые приемы и способности.

Сюжетно *Kings of War* является прямым продолжением первой части. Разработчики клянутся, что на сей раз история будет значительно более продолжительной, непредсказуемой и увлекательной.

Kingdom come

Как вы помните, в *Immortal Sovereign* строительство зданий в городе никак не отражалось на его внешнем облике — строения показывались лишь в виде схематичных иконок на информационной панели. В *Kings of War* этот недочет будет исправлен, и любой городской апгрейд получит зримое воплощение. Расширению и усовершенствованию подвергся и редактор карт.

Новый прогрессивный движок, более качественная проработка всех игровых элементов, ряд важных нововведений (например, музыка написана композитором, сочинившим все мелодии для *Neverwinter Nights*) — все эти признаки позволяют с уверенностью предположить, что вторая часть *Kohan* станет заметным явлением в жанре RTS. До осени!

Джонни Лю



Пора выбираться за стены!



Проблуждав пять месяцев в безлюдной глуши, Yohan неожиданно обнаружил, что оставил дома карту

Резюме: **ВКУСНО**

ИЗДАТЕЛЬ: **Bethesda Softworks** РАЗРАБОТЧИК: **Headfirst Productions** ЖАНР: **First-person Shocker** ДАТА ВЫХОДА: **сентябрь 2004**

Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth

Бред воспаленного разума

«Заперт в психушке, готов совершить самоубийство — как же я дошел до такой жизни?», — именно с этих мыслей главного героя начинается игра *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth.* Основой сюжета стали знаменитые «ужастики» Говарда Лавкрафта, и разработчики прилагают массу усилий, чтобы напугать нас до смерти, по крайней мере, начали полностью отождествлять себя с медленно сходящим с ума детективом Джеком Уолтерсом.

У героя нет ни экранного дисплея, ни индикатора здоровья. Если его бьют, то оценить степень нанесенного урона можно только по количеству крови на экране. Ситуация усугубляется, когда Джек испытывает страх — окружающий мир становится мутным, звук сердцебиения заглушает все остальные звуки, а прицел начинает трястись. Учитывая, что *Call of Cthulhu* — это шутер от первого лица, можно себе представить, КАК эта фишка должна нервировать и злить. Впрочем, в рабочей версии, показанной нам авторами, она работала превосходно. Дизайнеры Headfirst Productions намеренно лишили игрока возможности застрелить монстра сразу же, как тот его увидит, и добились того, что, столкнувшись с противником, мы первым делом пытаемся убежать — ведь нормально прицелиться в него все равно невозможно! Привыкнув к монстрам, узнав их получше, Джек перестает так пугаться при неожиданных столкновениях и начинает лихо расправляться с врагами.



Оценить степень нанесенного урона можно только по количеству крови на экране

Специальный журнал ведет записи всех важных событий, которые происходят с героем, а на экране инвентаря можно увидеть, во что он одет, и что у него в рюкзаке.



Эксперимент номер 310: Как сохранить жизнь в теле, лишенном большинства внутренних органов?

Сюжет игры разворачивается в Новой Англии, причем на каждом из уровней нас ждут уникальные задачи. Геймплей *Call of Cthulhu* представляет собой адскую смесь элементов Survival Horror, кровавых перестрелок и мозголомных паззлов. Окажется ли игра ужасно хорошей или же просто ужасной? Узнаем в сентябре.

Даррен Глэдстоун



Похоже, чувак устал до смерти. Ха-ха.

Резюме: СУМАСШЕДШИЙ ДОМ

ИЗДАТЕЛЬ: **Majesco** РАЗРАБОТЧИК: **GlyphX Games** ЖАНР: **Action** ДАТА ВЫХОДА: **Сентябрь 2004**

Advent Rising

Внеземной разум существует!

Ученые говорят, что человек использует только 10 процентов возможностей своего мозга. На наш взгляд, они безбожно льстят большинству представителей рода человеческого, но разговор сейчас не об этом. Речь об оставшихся 90 процентах — именно их неисследованным свойствам посвящен сюжет адвенчуры *Advent Rising* — первой части sci-fi трилогии, которую разрабатывает студия GlyphX. Ведущий дизайнер проекта Дональд Мастард (Donald Mustard) любезно согласился ответить на наши вопросы об игре и рассказал много интересного о ее сюжете, к которому приложил руку известный писатель-фантаст Орсон Скотт Кард (Orson Scott Card).

Итак, в галактике, населенной огромным количеством разумных видов, распространилось пророчество, гласящее, что во Вселенной существует таинственная раса, которая спасет все остальные народы (разумеется, это люди). Игра начинается с того, что главный герой — выпускник военной академии Гидеон Уайет — неожиданно осознает свое высшее предназначение. Он, естественно, отправляется в дальнее космическое путешествие, походя совершает кучу подвигов и принимает непростые решения, влияющие не только на исход *Advent Rising*, но и на финал всей трилогии. Не раз и не два перед игроком встанет ВЕСЬМА нелегкий выбор — например, кого спасти при атаке инопланетян, невесту или брата? Наш совет: почаще сохраняйтесь!

Солянка достоинств

По словам Дональда Мастарда, *Advent Rising* вберет в себя лучшие элементы большинства современных хитов — Гидеон будет замедлять время и стрелять в падении, как Макс Пэйн, висеть на руках и прыгать по трапециям, как герои PS2-игрушки *Ico* и ездить на боевых машинах а-ля *Halo*.

Арсенал героя включает разнообразные пистолеты, шотганы, пулеметы и разумеется, приемы рукопашного боя. Кроме того, Гидеону будут доступны некоторые «заклинания Силы», вроде ослепления врагов, их удушения и сталкивания в пропасть. Боевые приемы можно будет объединять в комбо, а оружейные и рукопашные навыки будут расти по мере использования — чем чаще герой применяет трюк, тем лучше он у него получается.

Герою предстоит принимать решения, влияющие не только на исход *Advent Rising*, но и на финал всей трилогии

Игра выйдет и для PC, и для приставок. Дональд Мастард заверил нас, что PC-версия ни в коем случае не станет заурядным халтурным портом с консоли, и что у нее будет нормальное компьютерное управление — как у классических PC-шутеров.

Безусловно, у проекта есть огромный потенциал, но будет ли он адекватно реализован? Смогут ли разнородные элементы, надерганные из других игр, мирно ужиться под одной крышей? Во всяком случае, разработчики GlyphX Games в успехе не сомневаются и уже строят планы относительно второй и третьей частей трилогии.

Джонни Лю

Резюме: **МЕССИЯ**





Эти мерзкие инопланетяне хотят извести человечество под корень

ИЗДАТЕЛЬ: **Sierra** РАЗРАБОТЧИК: **High Voltage Software** ЖАНР: **Adventure** ДАТА ВЫХОДА: **IV кв. 2004**

Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude

Ларри, Ларри... Лавэдж?

Руководство Sierra решило воскресить торговую марку *Leisure Suit Larry.* Вау! Вниманию родителей: игра *Magna Cum Laude* рассчитана не на детей — это типичный продукт категории «М», в лучших традициях серии, под завязку набитый пошлым юмором и похабными двусмысленностями. Вниманию геймерш: приготовьтесь к тому, что женский пол будет подвергнут в игре жестоким издевательствам и оскорблениям, правда, весьма остроумным.



В *Magna Cum Laude* бессменный герой предыдущих серий Ларри Лаффер уступает ведущую роль своему юному, но не менее развратному племяннику Ларри Лавэджу. Впрочем, «старый» Ларри по-прежнему крутится где-то поблизости, всегда готовый преподать своему прыщавому протеже урок галантности и флирта.

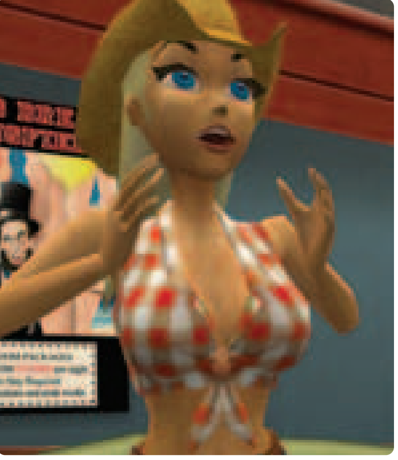
Юный же Лавэдж планирует добраться до трусиков... пардон, завоевать сердца прекрасных дам с помощью реалити-шоу «Свинглз». К сожалению, суровая хозяйка шоу считает, что Ларри пока недостоин в нем участвовать. Чтобы доказать мегере ее неправоту, наш похотливый герой должен добиться расположения нескольких грудастых студенток.



«Вау, я никогда раньше не видел даже одной такой штуки! А тут сразу две!»



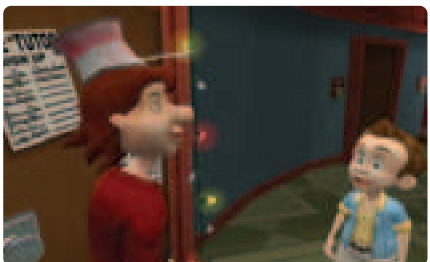
Я бы, пожалуй, тоже не отказался выпить с такой цыпочкой. Реальной, разумеется

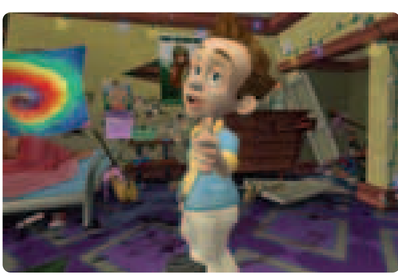


«...так вот расчеты, связанные с уравнениями реакций, называются стехиометрическими»

Ассортимент доступных Ларри приемов обольщения достаточно широк — от навязших в зубах банальностей, типа: «Скажи, падать с небес на землю — это больно?», до различных мини-игр и паззлов, так или иначе закрученных вокруг сексуальных эскапад героя. Каждая из девиц, к которым он клеится, — это пародия на какой-нибудь киношный стереотип: от наивной «девочки с фермы» Салли Мэй Бьюргард, до обожающей сквернословить «итальянской гангстерши» Аналисы Гамбозинни. А больше всего нас рассмешила Хэрриет Фандербанк, на первый взгляд — до отвращения «правильная» и энергичная девушка из «группы поддержки», а на деле — настоящий дьявол в юбке.


Лифчик из шкуры мустанга — зрелище, на которое не жалко 3000 полигонов


«Вы — хороши, я — чертовски хорош...»


Поле боя осталось за нами!





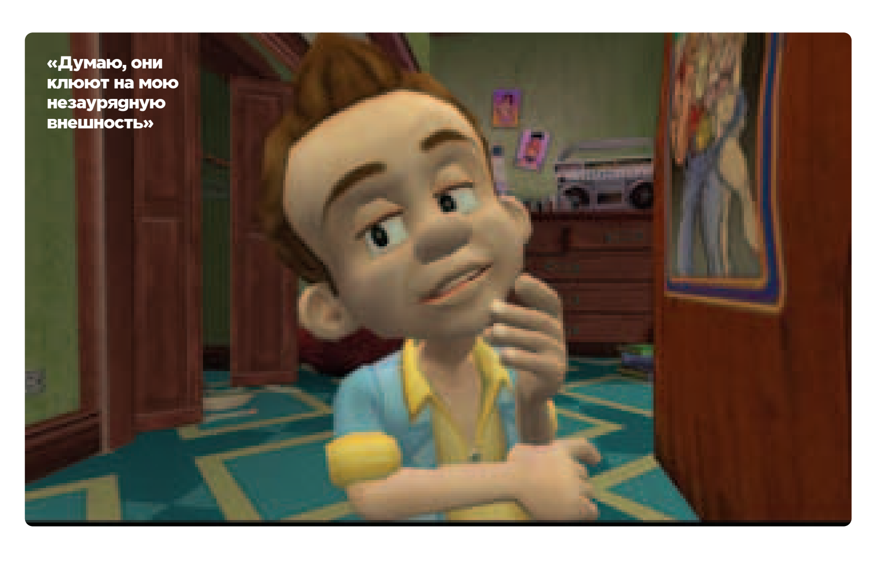
Проникнуть в спальни всех этих барышень — дело весьма непростое. В отличие от классической диалоговой системы адвенчур «старой школы», в которых мы каждый раз выбирали фразу из нескольких доступных вариантов, в *Magna Cum Laude* общение устроено сложнее. Теперь можно не просто говорить «верные» и «неверные» вещи, но и отпускать похабные комментарии и даже издавать непристойные звуки. Специальный индикатор будет при этом показывать степень заинтересованности девицы.

Чтобы закадрить любую из «сюжетных» девушек, необходимо правильно провести с ней три беседы и выдержать ряд испытаний, сделанных в форме мини-игр: смешивать коктейли, танцевать и так далее. Успешно справившись со всеми поставленными задачами, мы наблюдаем страстную ночь любви и получаем в качестве награды особый «знак расположения», необходимый Ларри, чтобы доказать свою профпригодность хозяйке шоу «Свинглз».

Набор мини-игр весьма обширен — в него входят фотографирование девиц, доставка газет и даже работа в барменом в местном гей-клубе «Спартакус». А на заработанные деньги Ларри может покупать шмотки и подкупать нужных ему людей.

Но конечно, главное в *Magna Cum Laude* — не квесты и не мини-игры, а фирменный юмор серии *Leisure Suit Larry*. Прикольные диалоги, комичные персонажи, дурацкие каламбуры и ссылки на предыдущие игры — все это делает *MCL* весьма похожей по духу на фильм *«Американский пирог»* и гарантирует море удовольствия ценителям подобных развлечений. Единственное, чего в *Magna Cum Laude* не хватает — это участия в проекте создателя всех предыдущих квестов про Ларри Эла Лоу (Al Lowe).

Райан Скотт


«Думаю, они клюют на мою незаурядную внешность»

Резюме: ПОХАБНО

ИЗДАТЕЛЬ: **Majesco** РАЗРАБОТЧИК: **Terminal Reality** ЖАНР: **Third-person sucker** ДАТА ВЫХОДА: **Октябрь 2004**

BloodRayne 2

Возвращение кровожадной секс-бомбы

Бедняжка Рейни — никто ее не понимает и не ценит по достоинству. Да, затянутая в латекс красавица, действительно любит пить человеческую кровь, и к рукам у нее прикреплены острые лезвия, но ведь она — член тайного общества по спасению мира. Нашего, людского мира!

Кровавая пелена в глазах

Менеджер Majesco Лиз Бакли (Liz Buckley) признает, что первая часть *BloodRayne* была несколько бессвязной и сыроватой, но клянется, что в сиквеле все проблемы будут исправлены. И после знакомства с рабочей версией игры мы склонны этому верить.

Отныне противники Рейни — не нацисты 40-х годов, а вполне современные злыдни. Строго говоря, сюжет игры вэнаглую содран с фильма *«Блейд»:* героиня срывает планы «плохих» вампиров, которые собираются устроить конец света. Действие разбито на 10 здоровенных актов, на протяжении которых она будет в массовом порядке шинковать монстров, попутно пытаясь остановить собственного папашу — автора и вдохновителя дьявольского плана погружения Земли в вечную тьму.



Девушка, шест и тысяча литров крови. Вам добавить секса или насилия?

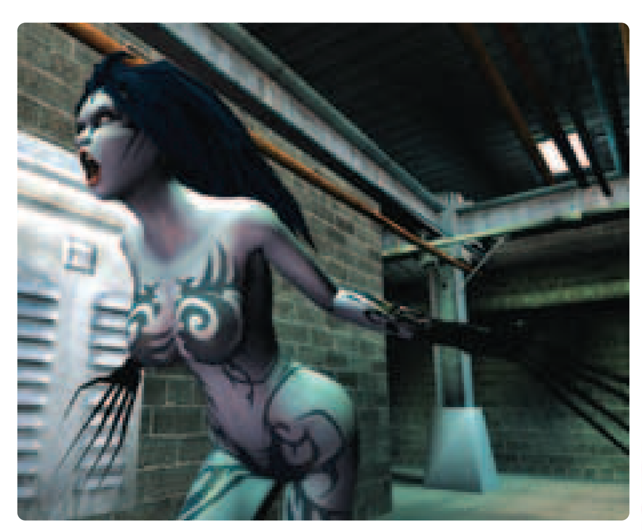
Арсенал сексуальной вампирши пополнится новыми боевыми приемами и комбо. Причем новшества носят отнюдь не только «декоративный» характер — от того, насколько сложно и красиво она дерется, зависит количество получаемого Рейни опыта. Накопленный же опыт, в свою очередь, откроет доступ к еще более продвинутым ударам и трюкам — в частности, планируется включить в игру 12 новых способов добить противника.

Princess of Persia

«Очень многое мы позаимствовали из игры *Prince of Persia»*, — признается Лиз Бакли. И действительно, в лучших традициях *«Принца»* Рейни теперь бегает по стенам, с кошачьей грацией лазает по столбам и совершает головоломные прыжки. Увеличились количество и жестокость решаемых героиней паззлов — мы своими глазами наблюдали, как вампирша обвивала врагов плеткой и дергала, опрокидывая их прямо на вращающиеся лопасти гигантского вентилятора. В общем, море веселья гарантировано. Ждем октября.

Даррен Глэдстоун





Рейни предстоит разбираться не только со злодеем-папашей, но и со своими многочисленными братьями и сестрами



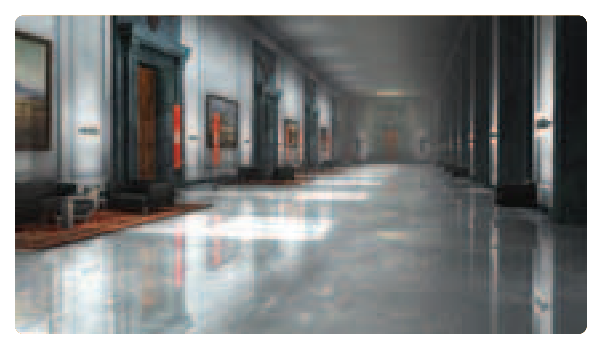
ИГРОВОЙ АНДЕГРАУНД Игры из ниоткуда

РАЗРАБОТЧИК: **Brat Designs** ДАТА ВЫХОДА: **II кв. 2004**

SOLAR



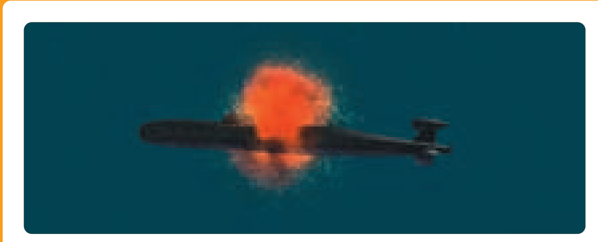
Обещания: Вопреки господствующей сейчас в жанре FPS «реалистической» тенденции, *SOLAR* предлагает нам в очередной раз сразиться с легионами нежити. До 32-х игроков смогут схлестнуться в мультиплеере; умные боты включены в комплект поставки. Имеется: две враждующие стороны, наземные, морские и воздушные юниты и огромные разрушаемые уровни. Главная фишка — биологическое оружие, заражающее врагов смертельной инфекцией.
Реальность: *Battlefield 2042* — как это оригинально! После не особо удачного релиза PC-версии *Halo* коммерческая перспективность футуристических шутеров вызывает большие сомнения. Рынок перенасыщен многопользовательскими FPS, а народ играет лишь в 2-3 самых популярных тайтла. Самоуверенность разработчиков Brat Designs вызывает уважение и некоторое сочувствие.



РАЗРАБОТЧИК: **Joylabs** ДАТА ВЫХОДА: **IV кв. 2004**

Das Reich 2005

Обещания: Смерть фашистам! Немецкая студия Joylabs разрабатывает «альтернативно-исторический» шутер, в котором Гитлер победил во Второй мировой, а тоталитарный режим распространился на всю Европу, объединив ее под флагом со свастикой. Время действия — 2005 год, цель игрока — наконец-то покончить с фашистской диктатурой. Главные фишки: продвинутый движок Codecreatures и огромные детализированные уровни, на которых можно разрушать абсолютно все.
Реальность: С технической точки зрения все выглядит замечательно. А вот с финансовой - увы. Предыдущая игра Joylabs — Y-Project - так и не вышла из-за банкротства компании-издателя. Так что, судьба *Das Reich 2005* представляется весьма неопределенной. Впрочем, если проект дойдет-таки до стадии релиза, геймеры, скорее всего, примут его положительно. Но мы пока воздержимся от дифирамбов — время пива с сосисками еще не пришло.



РАЗРАБОТЧИК: **Sonalysts** ДАТА ВЫХОДА: **II кв. 2004**

Dangerous Waters

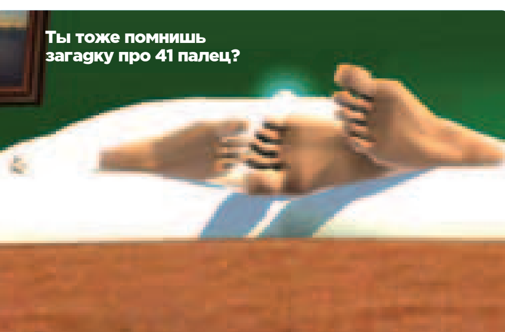
Обещания: Детализированный и абсолютно реалистичный военно-морской симулятор. Авторы уверены, что после выхода *Dangerous Waters* молодежь массово рванет записываться в ВМФ. Имеется семь типов управляемых боевых единиц, включая фрегат, патрульный самолет, вертолет и две подводные лодки — дизельную и атомную. В мультиплеере присутствуют как кооперативный, так и соревновательный режимы. В сражениях принимают участие флоты 17 (!) различных государств.
Реальность: Как показывает практика, в последние годы жанр хардкорных морских симуляторов тихо, без лишней помпы идет ко дну. Хотелось бы верить, что с выходом *Dangerous Waters* ситуация изменится, но, честно говоря, такой вариант представляется весьма сомнительным. Недавно анонсированная Ubisoft игра *Silent Hunter III* обладает значительно большим бюджетом и, скорее всего, станет для *DW* опасным конкурентом. А с другой стороны, возможно, эти два симулятора помогут виртуальным адмиралам продержаться на плаву до тех пор, пока какой-нибудь смельчак вновь не объявит о возрождении проекта *Harpoon 4*.

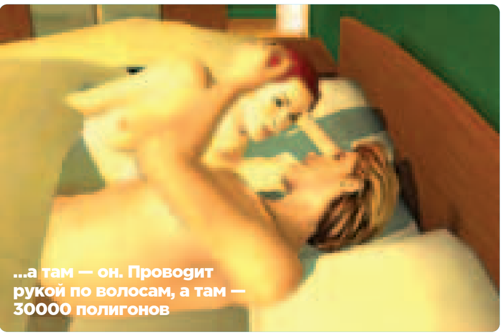
«Доброе утро.
Мы знакомы?..»

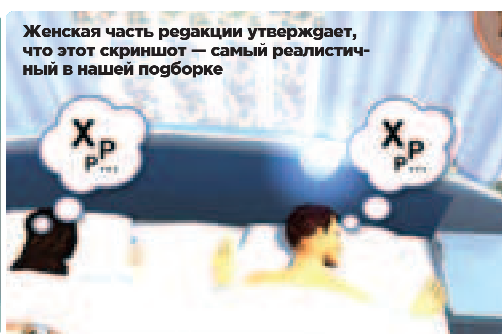
ИЗДАТЕЛЬ: **Бука/Koch Media/Deep Silver** РАЗРАБОТЧИК: **Rotobee** ЖАНР: **FPS** РЕЙТИНГ ESRB: **с 18 лет** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 1GHz, 256Mb RAM, 32Mb Video** MULTIPLAYER: **Нет**

Singles: Flirt up Your Life

Теперь ты можешь сделать это по-взрослому


Ты тоже помнишь загадку про 41 палец?


...а там — он. Проводит рукой по волосам, а там — 30000 полигонов


Женская часть редакции утверждает, что этот скриншот — самый реалистичный в нашей подборке



Ты открываешь дверь, а на пороге — блондинка с вишневым пирогом, картонной коробкой и очаровательной улыбкой. Теперь вы будете жить вместе. И все потому, что ты, гражданин абстрактного европейского государства, решил сэкономить на квартплате и дал объявление в газету о поиске чистоплотного соседа по комнате. Теперь тебе придется ходить по квартире в полотенце, смотреть мелодрамы вместо боевиков, делить с блондинкой бюджет и превращать добрососедские отношения в супружескую идиллию.

Именно в такую непростую ситуацию попал один из шести представленных в *Singles: Flirt up Your Life* гетеросексуальных мужчин. Мы говорим это на тот случай, если тебе зачем-то понадобилось объяснение сюжета игры, в которой ты можешь заставить заниматься сексом пару превосходно прорисованных персонажей.


Удивительно, но факт: если смотреть на эту картинку более пяти минут, можно заметить аквариум

Не прошло и 1580 дней

Да, именно этого годами требовали миллионы поклонников *The Sims*, неудовлетворенные даже игривыми add-on'ами к культовой игре. Натуралистическая обнаженность, интимность отношений, настоящие поцелуи (с языками!) и, в конце концов, близость без стыдливых размытых пикселей. Спрос рождает вполне неплохое предложение.

В целом *Singles* — это тот же симулятор реальной жизни с элементами эротики. Задача игры — подружить и сблизить выбранных персонажей, доведя дело до свадьбы и медового месяца

> **А еще в *Singles* персонажи, желающие посетить уборную, не писаются**

в загородном домике, попутно удовлетворяя их насущные нужды. Создатели игры предлагают построить дом своей мечты, устроиться на престижную работу, организовать насыщенный досуг и только потом эротически его разнообразить. Конечно, конечно — покажите мне человека, который за первые пять часов игрового процесса купил своим подопечным хоть что-

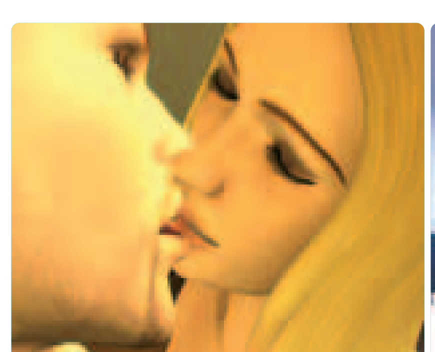
На что потратить первые деньги

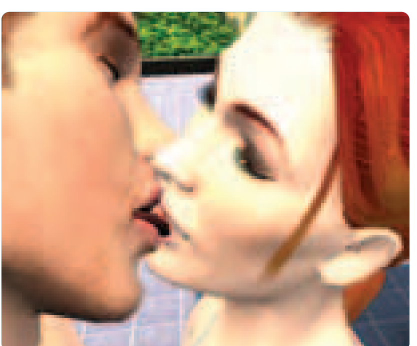
1. Стильный холодильник;
2. Посудомоечная машина;
3. Стильная двуспальная кровать (хорошо, это должен был быть первый пункт);
4. Плазменный телевизор;
5. Стильная душевая кабина (Она прозрачная. Совсем).

нибудь кроме более просторной кровати.

Совпадения случайны

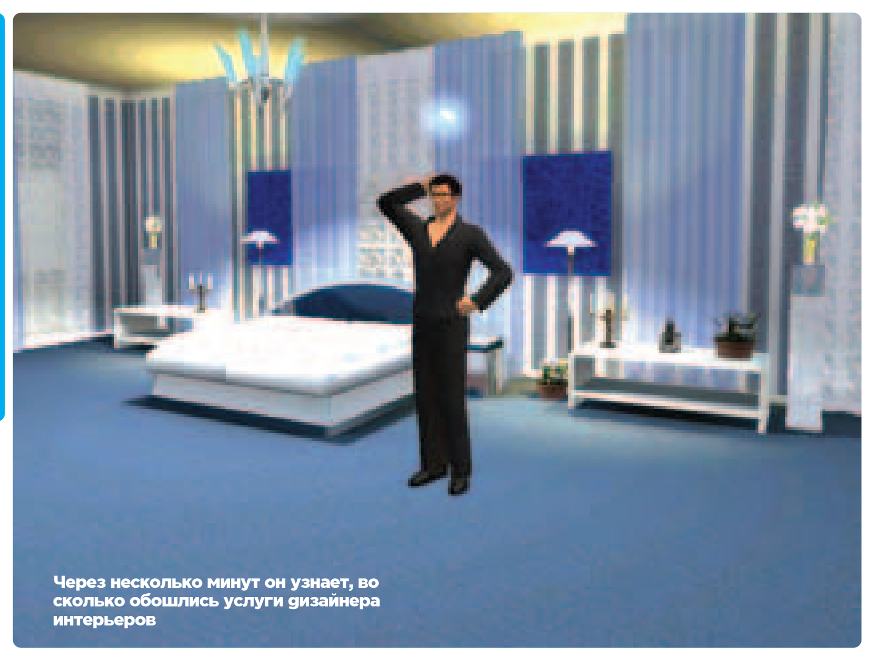
Singles: Flirt up Your Life отличается от игры-архетипа по нескольким довольно выгодным показателям.




Персонажи демонстрируют обещанные разработчиками 36 вариантов напряжения лицевых мышц

Ауторомантика

Создатели игры (интриганы!) обещают «пару интересных штуковин для самостоятельного удовлетворения эротических желаний». Да, мы тоже об этом подумали. Нет, имелось в виду вовсе не это. Просто твой герой может немножко повысить свою романтическую самооценку, причесавшись в ванной комнате или посмотрев эротический канал по ТВ. Да, мы проверяли. Нет, больше никак.



Через несколько минут он узнает, во сколько обошлись услуги дизайнера интерьеров

Во-первых, тебе не придется мучительно балансировать создаваемого тобой персонажа. Готический грязнуля и горячий латинос, компьютерный гений и вдумчивый вегетарианец, журналистка-девочкодруг и фам фаталь в узком красном платье, менеджер среднего звена и маменькин сынок — в твоем распоряжении только 7 мужчин и 6 женщин во всем великолепии их отвратительных характеров. Некоторые персонажи «заточены» друг под друга и просто обречены быть вместе, но в большинстве случаев тебе придется продемонстрировать все свое мастерство регулирования отношений, заставляя их проявить свои лучшие качества и влюбиться друг в друга. Один из мужчин, к слову, гомосексуален, а одна из девушек совсем не любит мужчин, что открывает тебе удивительные возможности для реализации подростковых фантазий.

Один из мужчин, к слову, гомосексуален, а одна из девушек совсем не любит мужчин, что открывает удивительные возможности для реализации подростковых фантазий

Во-вторых, в игре введена пятидневная рабочая неделя, что позволяет тебе распорядиться уикендами так, как ты обычно ими распоряжаешься: спать до обеда, валяться в постели, смотреть телеви-

Тринадцатый персонаж, носитель альтернативной ориентации Джеймс, на картинках почему-то не помещается



«Интим в постели» — не только интересно, но и весело, обещают нам пиктограммы



5 поводов тебе отказать

1. Неприятный запах;
2. Хочется в туалет;
3. Вы незнакомы;
4. У вас нет двуспальной кровати;
5. Около двуспальной кровати стоит ананас в горшке.



— Дорогая, ты уверена, что пересыпала на зиму полотенца нафталином?



Красиво жить не запретишь. Но можно, в принципе, помешать, замостив бассейн кирпичной кладкой

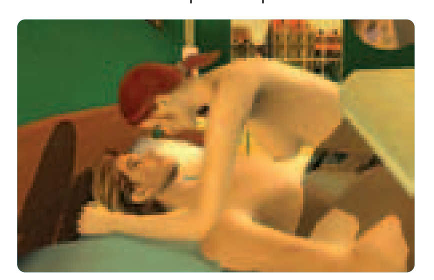
Персонажи теперь алеют, смущенно мнут подол одежды и убегают, презрев условности

зор и затейничать. Если твои герои втянулись в режим праздности, можешь позволить им взять отгул без ущерба для карьеры.

В-третьих, для того, чтобы научить чему-то своего красивого, но глупого протеже, тебе не нужно заставлять его портить зрение и читать подшивки учебной литературы. В процессе игры персонаж зарабатывает очки опыта, которые ты можешь распределять по восьми категориям — Карьера, Юмор, Уборка, Ремонт, Готовка, Ухаживания, Флирт, Тунеядство, — улучшая соответствующие навыки. Характер героя задан автоматически и изменен быть не может, поэтому рекомендуем «прокачивать» те качества, которые ему в принципе присущи — если твой герой-любовник моет посуду раз в два месяца, нет никакого смысла тратить очки на повышение скорости его уборки. Заставь его выучить новые комплименты или хотя бы начать зарабатывать больше денег.

Которые, между прочим, еще нужно будет потратить. Правда (в-четвертых), разбрасываться своими фунтами направо и налево у тебя не получится — выбор мебели по каталогу и одежды в гардеробе совсем невелик. Шутка ли, всего три двуспальных кровати на выбор (из них две скрипят) и шесть вариантов одежды, включая полотенце и неглиже. Пока информации о возможности скачать и установить новую мебель, гардероб и элементы декора не поступало — так что сублимировать дизайнерские мечты у тебя не выйдет.

А еще в *Singles* персонажи, желающие посетить уборную, не писаются. Это, между прочим, очень важно для передачи романтической эстетики игры. Персонажи теперь алеют, смущенно мнут подол одежды и убегают, презрев условности. Вообще же им куда больше присуща стеснительность: до того, как отношения между соседями не перестанут быть платоническими, тебе вряд ли удастся заставить их смотреть вечерние новости в нижнем белье. Даже если в новостях скажут, что в абстрактном городе очень, очень жарко.

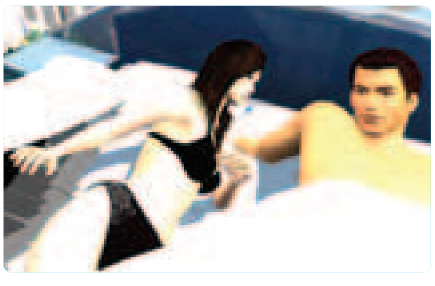


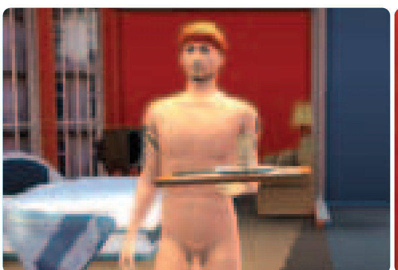
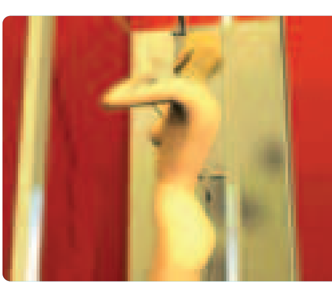
А мне вот деньги платят за то, чтобы такие скриншоты комментировать

Симуляция смысла жизни

Никаких новых задач по удовлетворению потребностей твоих любимцев перед тобой поставлено не будет. В жизни героев заявлено восемь радостей, которые создают позитивное настроение. Помимо стандартных Сытости-Эстетики к списку категорий были добавлены Дружба и Романтика — значит, для душевного равновесия влюбленным придется чаще болтать о всякой ерунде и говорить друг другу комплименты. Эти и прочие интересующие тебя возможности прячутся в соответствующих диалоговых меню.

Правда, с порога морально поддерживать заскучавшую подругу



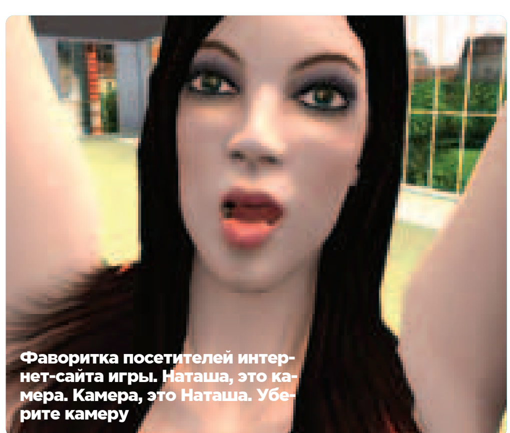
интимом на диване или даже невинным «Прижаться сзади» тебе никто не разрешит. Отношения требуют долгой и кропотливой работы, результаты которой отображаются в специальном разделе под названием (попробуй угадать) «Отношения». По мере развития сюжета напротив каждого из пунктов отображается количество заработанных очков — от 1 до 10, — которые разрешают персонажу все больше и больше вольностей. Начинать тебе придется с терпеливых диалогов о светских новостях, поверхностных комплиментов и дружеских объятий, а по достижении 10 очков по всем положительным шкалам ты можешь смело предлагать руку и сердце своей соседке. Или не предлагать. Главное — не дать сожительнице набрать 10 очков в категории «Трудности», иначе блондинка заберет свою коробку, вишневый пирог и очаровательную улыбку и переедет в отдельные апартаменты. Писать роман о прелестях одиночества.

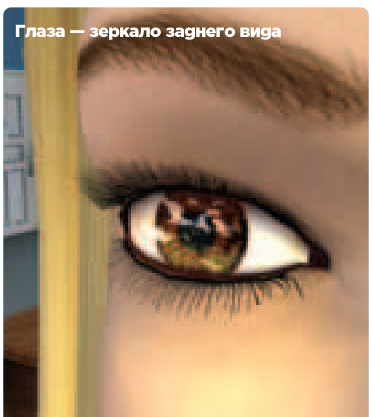
Love actually

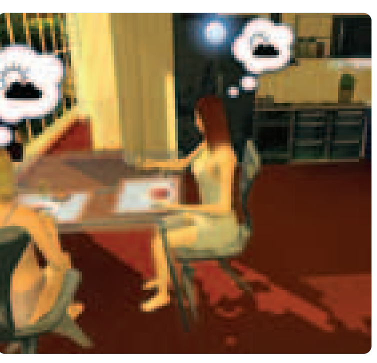
Возьми самый банальный список глянцевого журнала в стиле «1000 и 1 способ заставить ее застелить постель» и используй его в качестве туториала к *Singles*. Это работает. (Скажем по секрету — не только в этой игре. Это по жизни работает). Если тебе тяжело сразу сориентироваться, персонажи с удовольствием подскажут тебе нужное направление, внезапно прервав выполнение данных тобой заданий, самовольно обсудив жизнь и приняв решения, от тебя не зависящие. И если обычно то, что они лопочут, напоминает только волапюк Simlish, теперь ты точно поймешь, что им нужно. Скажем, во время одного из самых первых моих Singles-романов барышня Лиза закатила форменную истерику своему сожителю: топая ногами и хлопая дверьми, она указала пальцем на зловонную мусорку, вздохнула, полемично качнула бедром, пообещала пылесосить голышом, если хоть кто-нибудь кроме нее (интересно, кто?!) будет заниматься уборкой, и упорхнула на работу. Мужской персонаж оказался парализован этим обещанием: наотрез отказавшись слушаться приказов моего курсора, он натянул выходные джинсы, причесался, вынес мусор, починил раковину, почистил унитаз — и застыл в позе победителя на лестничной клетке, продолжая не реагировать на внешние раздражители. Через несколько томительных минут (часов) ожидания Лиза вернулась с работы, одобрительно выслушала отчет любовника, сняла одежду и принялась пылесосить довольно чистые ковры, бегая трусцой по комнатам. Затем голубки, игнорируя мои истеричные попытки хоть как-то повлиять на ситуацию, залезли в постель и предались тому, ради чего все затевалось. Обратили внимание на игрока они только после того, как тот в панике продал почти все предметы интерьера, включая шкаф с одеждой и холодильник. После этого они стремительно поссорились, сломали унитаз и разошлись спать по отдельным комнатам, так и не выключив телевизор.

Впрочем, ничего необычного. Мы говорим о симуляторе реальной жизни, а где вы видели любовную пару, которая ведет себя принципиально лучше? Правда, в Singles есть возможность переиграть отношения расставшейся пары, начав органайзер с чистого листа, а интерьер — с неразрушенных стен. Я знаю пару архитекторов и десятки влюбленных пар, которые продали бы душу за такую возможность. **Анна Заболотная**

Вердикт ★★★★☆
Электронное сожительство


Фаворитка посетителей интернет-сайта игры. Наташа, это камера. Камера, это Наташа. Уберите камеру


Глаза — зеркало заднего вида


Только в компьютерной игре ты можешь соблазнить женщину, разговаривая с ней о погоде. Правда, для этого тебе нужно переодеться другой женщиной

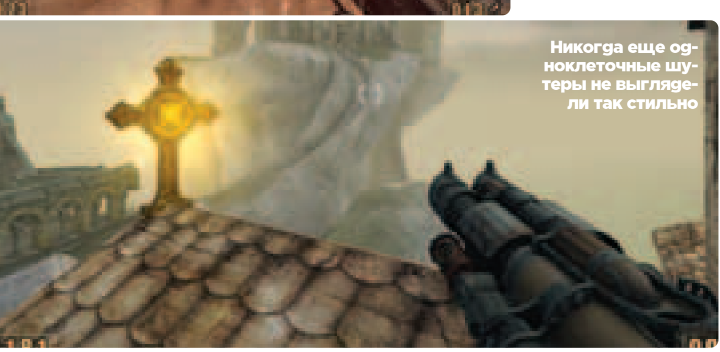
Представитель муниципалитета в сопровождении заместителя и секретаря

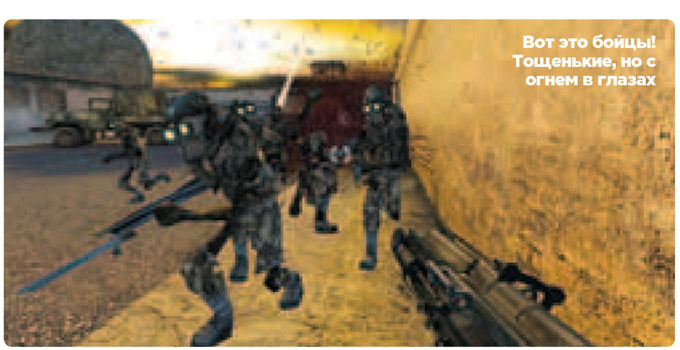

Кажется, я забыл выключить газ...

ИЗДАТЕЛЬ: **DreamCatcher** РАЗРАБОТЧИК: **People Can Fly** ЖАНР: **FPS** РЕЙТИНГ ESRB: **С 17 лет** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium 4 1.5GHz, 384Mb RAM, 64Mb Video, 1.2Gb на диске** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Windows XP, Pentium 4 2.4GHz, 512MB RAM, 128MB Video** MULTIPLAYER: **Internet, LAN (2-16 игроков)**

Painkiller

Адский коктейль


Никогда еще одноклеточные шутеры не выглядели так стильно


Вот это бойцы! Тощенькие, но с огнем в глазах



Вначале был *Doom*. И это было хорошо. Однако теперь у нас навороченные сюжеты и персонажи, прыжковые паззлы и поиски ключей, эффект Bullet-Time и ночное видение, двойные прыжки и реактивные ранцы, прокачиваемые атрибуты и инвентарь, командное взаимодействие, стелс-элементы, возможность выглядывать из-за угла, ручная перезарядка оружия, заклинания Силы, бронетехника и скриптовые сценки, по драматизму не уступающие фильмам *«Чужие»* и *«Спасти рядового Райана»*. Что ни говори — бороться со злом стало гораздо сложнее. Но *Painkiller* — это возврат к самому главному: простому расстрелу всякой нечисти.

Это неразбавленный экшн с морем адреналина в крови и бешеным сердцебиением; в его дизайне нет ничего лишнего, а геймплей прямо-таки искрится сумасшедшим кровавым весельем.

Прогулка в Ад

Игра состоит из отдельных уровней, относительно связанных между собой неким подобием сюжета. Каждый из них — это 20-минутная прогулка в оригинальной обстановке. Специальные чек-пойнты направляют твой путь, избавляя от ненужных блужданий и гарантируя, что ты непременно посетишь все местные достопримечательности. Мимо заброшенной психушки, затем сквозь комнату с электрическим стулом и вдоль стен разрушающегося замка. Уровни спланированы очень грамотно. Чувствуется, что они предназначены для игры, а не для праздного любования, но притом весьма разнообразны: от узких, вызывающих клаустрофобию лабиринтов до огромных открытых пространств — и каждый обладает собственным уникальным стилем и атмосферой. Вот это и называется «дизайн». А не просто «красивая графика».

В игре ты постоянно слышишь стук кольев, стоны зомби, шум крыльев. Эти звуки вливаются в мрачную фоновую музыку — идеальный саундтрек. Однако ты здесь не ради фоновой музыки — твой путь преграждают толпы демонов и нежити. Хотя на каждом уровне встречается лишь четыре-пять разновидностей монстров, мочилово не становится однообразным — группы различных тварей прут друг за другом, и ты постоянно видишь перед собой новые лица. Кроме того, все монстры прекрасно анимированы, снабжены пристойным AI и отличаются собственной манерой поведения. Это — в сумме с дизайном уровней — делает игру очень динамичной.



Дамы приглашают кавалеров

Как приятно швырнуть во врагов канистру со сжиженным газом, поджечь цепочку фейерверков — или разрушить гигантскую колонну!

В твоем распоряжении имеется лишь пять стволов, но у каждого есть несколько альтернативных режимов стрельбы, и среди них нет бесполезного или лишнего. И даже после тысяч разнообразных пулеметов и гранатометов, уже виденных в других шутерах, создатели Painkiller умудрились-таки удивить геймеров по-настоящему классными и оригинальными игрушками. Чего стоит хотя бы ружье, стреляющее деревянными кольями, или волшебный метательный крюк, выпускающий лезвия, — все эти штуки не только потрясающе эффективны в бою, но и с самой выгодной стороны демонстрируют великолепную rag-doll-физику игры.

Сами уровни весьма интерактивны — очень многие объекты можно разбить или взорвать. А как приятно швырнуть во врагов канистру со сжиженным газом, поджечь цепочку фейерверков или разрушить гигантскую колонну, которая при падении рассыпается на куски!

Карточные фокусы

Несмотря на общую линейность, геймплей *Painkiller* никак нельзя назвать «простым» или «примитивным». Убивая монстров и собирая их души, ты периодически активируешь оригинальный «режим бога» (точнее, режим демона!) — смерть каждому с одного удара и полная неуязвимость. На каждом уровне имеется уникальная бонусная задачка, решение которой принесет тебе одну карту Черного Таро, — она дает какой-нибудь бонус. Магические свойства карт активируются перед началом очередного уровня, при этом расходуется собранное тобой золото. Стремление найти все карты и получить возможность гибко манипулировать ими при решении тех или иных проблем — неплохой стимул для повторных прохождений игры.



Вилли Большой Рот и его зубочистка

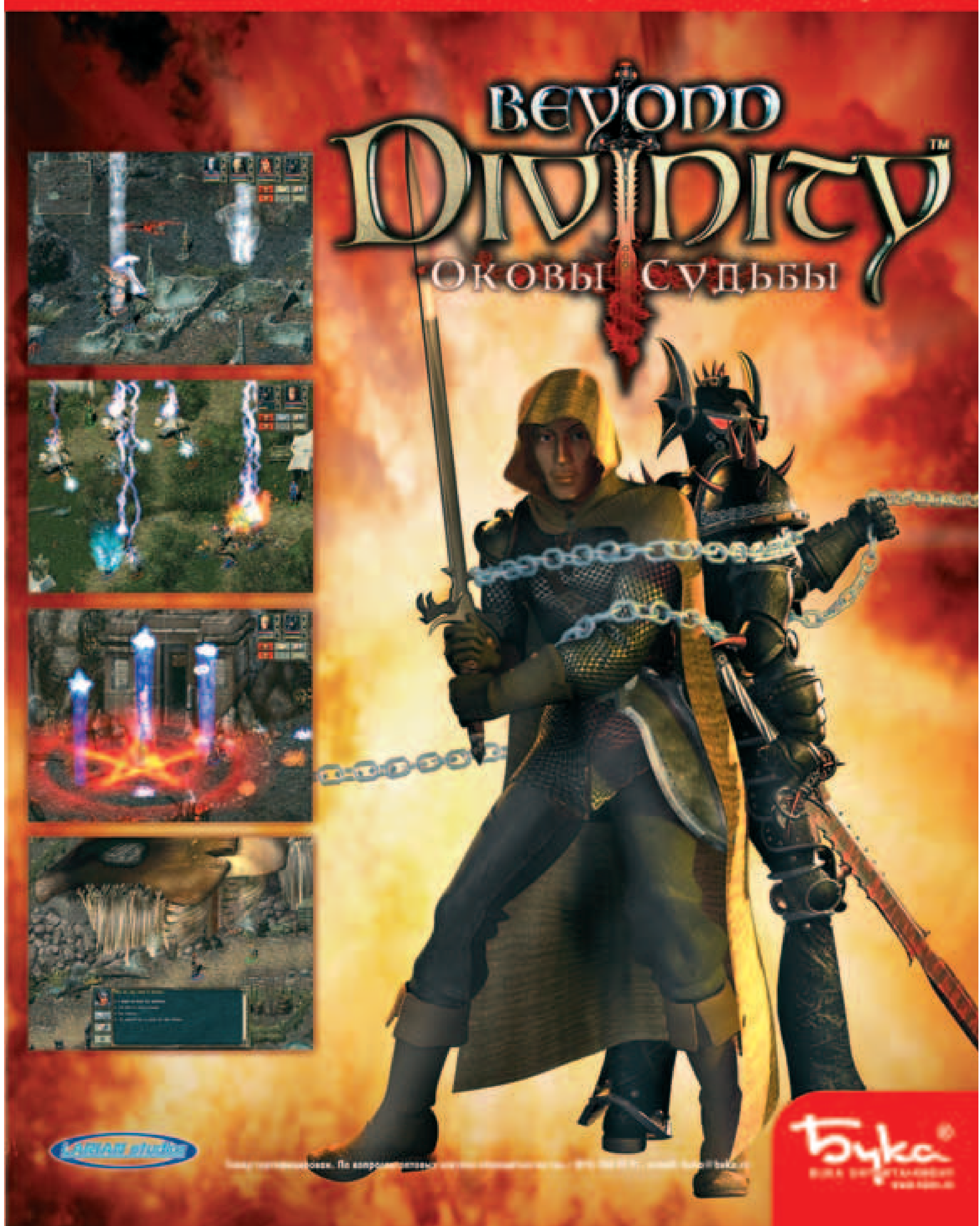
Мультиплеер *Painkiller*, собственно, предназначен для любителей «мяса» — все пять режимов представляют собой вариации на тему Deathmatch.

Я не хочу сказать, что это плохо — просто не очень понятно, кто будет в них рубиться, когда есть *Quake* и *UT?* Конечно, есть в *Painkiller* и свои огрехи. Некоторых боссов можно победить только одним-единственным способом, и ты тратишь кучу времени и нервов, пытаясь разгадать, чего конкретно хотели от тебя разработчики. Кроме того, игра раскрывается во всей своей красе лишь после прохождения нескольких уровней — а ведь наверняка найдутся люди, которые бросят ее, пройдя лишь пару первых. Главное, чтобы эту ошибку не совершил ты! По достоинству оценить *Painkiller* можно только по окончании финального боя — лишь тогда ты поймешь, что только что прошел поистине гениальную игру. **Том Чик**

Вердикт 
Реинкарнация *Doom*



Вселенная Divine Divinity... 20 лет спустя



ИЗДАТЕЛЬ: **Rockstar Games** РАЗРАБОТЧИК: **Rockstar North** ЖАНР: **3D-Action** РЕЙТИНГ ESRB: **C 17 лет, кровь, насилие** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 1GHZ, 192MB RAM, 32MB Video** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium 4 1.5GHZ, 256MB RAM, 64MB Video** MULTIPLAYER: **Нет**

Manhunt

Kill 'em All!



Саечка!

Началось все, видимо, с того, что Джеймс Эрл Кэш в какой-то момент своей жизни стал плохим мальчиком. Настолько плохим, что случившийся некоторое время спустя суд приговорил его к смертной казни. Чем так отличился наш герой, чтобы заслужить эту честь, мы уже не узнаем. Зато узнаем, что произошло после. Ведь было бы как-то странно, если бы игра, начинающаяся смертной казнью, ей же так сразу и закончилась. Нет, нет. Все только начинается. Потеряв сознание, старина Кэш, вероятно, ожидал увидеть чертей с вилами, сковородками и прочими инструментами дисциплинарного воздействия. Ничего подобного. Голос из громкоговорителя сообщил радостную весть: вам, мистер Кэш, еще рано кормить червей. Вместо этого вам дарован второй шанс. Вы будете жить долго и счастливо. Правда, перед этим надо совершить небольшую прогулку по городу, во время которой несколько сотен человек будут искренне стараться выпустить вам кишки. Сущая безделица, не правда ли, мистер Кэш?

Один против всех

Manhunt в переводе на русский означает всего-навсего «облава». Однако в нашем случае лучше переводить дословно: охота на человека. Это словосочетание исчерпывающе описывает новую игру от Rockstar North (это те же ребята, которым мы обязаны серией *Grand Theft Auto*). Наш герой, Дж. Э. Кэш, в силу упомянутых обстоятельств вынужден принять участие в съем-


«Кажется, он хочет что-то сказать»


Ничего себе — деталь интерьера

ках грандиозного snuff movie (фильма с постановочными, но реальными убийствами). Собственно, вся игра представлена как этот самый фильм — на изображение даже наложен специальный фильтр, делающий картинку зернистой, как на видеокассете.

Роль восходящей звезды киноэкрана довольно проста: под нашим чутким руководством Кэшу предстоит душить сограждан пластиковыми пакетами, перерезать им горло гарротами, вышибать мозги бейсбольными битами, отрубать головы с помощью мачете и мясницких тесаков, резать ножами и осколками стекол, рубить топорами и серпами — в общей сложности 42 способа крайне жестокой расправы, не считая восьми видов огнестрельного оружия, с которым и так понятно что делать. В качестве варианта развития сюжета можно позволить согражданам сделать с беднягой Кэшем что-либо из вышеперечисленного (все сразу не получится), и, увы, такая концовка нам встретится не раз и не два. Однако наш священный долг — четко выполнить техзадание по хронометражу картины и честно пройти все 20 уровней, попутно снижая поголовье дорогих сограждан до нуля.

Чернуха

В целом, *Manhunt* очень напоминает игры серии *Hitman* — вид от третьего лица, необходимость оставаться незамеченным, предпочтительность «тихого убийства» и прочее.

Только здесь все выполнено совсем в другой стилистике. Мы бы сказали по поводу этой самой стилистики «Дом тысячи трупов», только здесь нет и намека на юмор. Это ОЧЕНЬ серьезная игра. Юмор здесь если и встречается, то в такой черно-извращенной форме, что даже и не знаешь — смеяться или, скажем, выпить с горя.





Игра сделана нарочито некрасиво; здесь все мрачное, грязное, отталкивающее. Забудь о веселом сатанизме и праздничной готике, присущих играм «с элементами мракобесия». Здесь мы имеем дело со стопроцентно выдержанным антуражем классического horror, с упором в брутально-криминальную составляющую — никакой фантастики или мистики. Все очень прозаично и напоминает прогулку по рабочим кварталам провинциального города в поздний час. С той лишь, пожалуй, разницей, что об уголовной ответственности здесь никто — в первую очередь ты сам — не задумывается.

Мочить в сортирах

Типичный эпизод нашего подпольного киношедевра выглядит так: в некоем ограниченном пространстве (что-то размером с городской квартал), которое мы условно назовем «уровень», бродит туда-сюда с пару дюжин крайне антисоциальных типов. Очень неприятные личности. Джеймс Эрл Кэш с его смертным приговором, угрюмой рожей, некрасивым шрамом через упомянутую рожу, бритой головой и всем шиком, присущим костюму с надписью county jail, выглядит по сравнению с ними образцом благопристойной добропорядочности. Оные личности, к великому нашему сожалению, осведомлены о присутствии Джеймса Эрла Кэша в окрестностях. Как нас уже предупредили, они горят желанием исправить судебную ошибку и привести смертный приговор в исполнение. Переубедить их нет никакой возможности. Зато есть возможность деликатно подкрасться сзади и, к примеру, огреть по кумполу бейсбольной битой. Причем с такой силой, что их антисоциальные

Основная игровая задача — отлавливать гадов по одному и тихонько мочить

мозги украсят собой близлежащие стены. С этаким, знаешь, сочным шлепком.

Такой способ убийства называется «экзекуцией» и представляет собой основную фишку *Manhunt*. Из-за которой, в частности, игру запретили к продаже в добром десятке стран. Экзекуции подаются с особым смаком — их показывают крупным планом, чтобы мы могли насладиться натуралистическими подробностями. Не такими, конечно, чтобы послужить пособием студенту мединститута, но вполне достаточными, чтобы не рекомендовать их к просмотру детям и беременным женщинам.

Имея под рукой любое из четырнадцати видов «тихого» (в смысле — не стреляющего) оружия, проказник Джимми может прекратить жизненный путь любого встречного — надо лишь подобраться к нему на расстояние удара так, чтобы жертва ничего не заметила. Если нашему экзекутору удастся помаячить за спиной будущего трупа несколько секунд, он может произвести экзекуцию второго уровня — более зрелищную и жестокую. Еще несколько секунд – и Кэш готов совершить акт максимальной жестокости, экзекуцию третьего уровня. За жестокость нам начисляют специальные «очки стиля» – не забывай, что все эти люди здесь ходят специально для того, чтобы ты с ними расправился как можно более зверски.

Вы хотели party?

Если дружище Кэш будет неосторожен и попадет в поле зрения хотя бы одного из негодяев, дело примет совсем другой оборот. С радостными воплями, которые обычно издают при виде человека, задолжавшего крупную сумму, мерзавцы сбегаются со всех окрестностей, чтобы вышибить из Кэша мятежный дух. В схватке один на один у нашего уголовника есть все шансы — мужчина он довольно крепкий, и легко выдержит с пяток ножевых ранений, особенно если поблизости есть баночка с волшебным болеутоляющим. Рукопашные схватки довольно занимательны, но игрой не поощряются. Когда противников уже двое или больше — шансы Кэша близятся к нулю. А если у кого-то еще окажется пушка — без вариантов, надо рвать когти. К счастью, Кэш бегает быстрее всех остальных, и надо лишь уйти из поля зрения преследователей — тогда можно спокойно затаиться где-нибудь в теньке и ждать, пока они успокоятся. У этих подонков, к слову, просто железные нервы — сочувственно попинав тело павшего товарища и побегав вокруг с воинственными воплями, они через пару минут вновь беспечно насвистывают и несут какую-то чушь, лениво патрулируя окрестности.

Словом, основная игровая задача — отлавливать гадов по одному и тихонько мочить. Ближе к концу игры упор смещается на огнестрельное оружие, и действие становится несколько динамичнее. Можно даже устроить веселую перестрелку в лучших гангстерских традициях. Однако и тут предпочтительнее оставаться в теньке (если не двигаться и не шуметь, тебя нипочем не заметят), руководствуясь принципом «один выстрел – один труп», и сразу после выстрела менять позицию. Стрелять тоже приятно, но кроме снесенных голов ничего особенно потрясающего в этой части игры не встречается.

Не для слабонервных

Manhunt, как ты уже понял, — игра на любителя. Тут как с фильмом ужасов: ты либо проникаешься атмосферой и вживаешься в свою роль, испытывая страх, напряжение и прилив адреналина, либо смотришь на глупое, предсказуемое действо с дешевой бутафорией и плохой актерской игрой. В отрыве от великолепного в своей грубости и отвратительности антуража, *Manhunt* как игра ничего особенного не представляет — ее даже можно назвать занудной. Не каждому понравится часами перебираться из тени в тень, выжидая удачный момент для нанесения смертельного удара. Далеко не все будут в восторге от тяжелой, давящей атмосферы грязных трущоб, заброшенных психушек и залитых кровью особняков. В конце концов, ковыряние в чужих мозгах ломом, возможно, тоже не все считают идеальным времяпрепровождением. Но вот если мясницкие прелести и маньяческая романтика тебе по душе — спеши приобрести уникальный в своем роде аттракцион бесчеловечности. Нам, в общем, понравилось.



«Дирекция по Информационному Эксгибиционизму?»





Ян Масарский

Вердикт ★★★★☆
Отличный способ позабавить своего внутреннего Зверя. Для остальных целей малопригодно

ИЗДАТЕЛЬ: **Microsoft** РАЗРАБОТЧИК: **Big Huge Games** ЖАНР: **RTS** РЕЙТИНГ ESRB: **С 13 лет** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 500, 128MB RAM, 900MB на диске**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 1GHz, 256MB RAM, 32MB Video** MULTIPLAYER: **Internet, LAN (2-8 игроков)**

Rise of Nations: Thrones & Patriots

Лучшее — не враг хорошего

R*ise of Nations: Thrones & Patriots* можно назвать примером идеального add-on`a. Помимо добавления в оригинал новых юнитов и стран, *Thrones & Patriots* включает также четыре великолепных кампании, которые делают одиночный режим *Rise of Nations* ничуть не менее увлекательным, чем мультиплеер. Если бы не проклятые баги, я, ни секунды не колеблясь, объявил бы *Thrones & Patriots* воплощенным совершенством.



Толпа ирокезов окружила форт поселенцев

Больше наций, хороших и разных!

В игре появилось шесть новых цивилизаций — американцы, лакота, ирокезы, персы, индусы и голландцы. У каждой нации есть 20 уникальных юнитов и собственные Powers. Например, индусы могут топтать вражеские армии боевыми слонами, персы имеют бонусы в области Civil Research и бесплатно получают караваны, голландцы обладают на редкость эффективной экономикой, а ирокезы превосходно чувствуют себя в непроходимых лесах.

У американцев и лакота есть определенные проблемы с балансом. Если первые представляются чересчур могучими благодаря преимуществам в науке, экономике и военной сфере, то вторые, наоборот, жестоко страдают от невозможности строить фермы — на картах, где нельзя ловить рыбу, у них нет никаких шансов в борьбе против других наций. Правда, взамен лакота имеют определенные военные бонусы, но они малозначимы — сильная экономика в *Rise of Nations* всегда была намного важнее, чем армия.

Важнейшим нововведением в геймплее стало появление в *T&P* сената. Он позволяет устанавливать формы государственного правления — от деспотизма до республики. Как правило, тоталитарные режимы дают определенные преимущества в бою, в то время как демократические способствуют повышению производительности труда. Кроме того, в игре появился юнит, олицетворяющий главу государства, — этакий убер-генерал. Приятно, что выбранные игроком Powers сохраняются при переходе в другие эпохи — это позволяет гибко настраивать нацию в соответствии со стилем игры.



Наполеон лично ведет гвардию в атаку на шотландский полк англичан

Почувствуй себя Наполеоном!

Перечисленных инноваций уже вполне достаточно для того, чтобы однозначно рекомендовать *Thrones & Patriots* поклонникам *RoN*, но все эти достоинства меркнут по сравнению с обновленным режимом Single-Player. В отличие от затянутой и скучноватой «глобальной» кампании оригинала, в *T&P* мы имеем несколько исторических кампаний, посвященных конкретным людям и эпохам: Александру Великому, колонизации Америки, завоеваниям Наполеона и Холодной войне. Кампании состоят из разнообразных и увлекательных миссий — от стандартных conquest-сценариев до чисто скриптовых «сюжетных» заданий — и благодаря множеству деталей отличаются неповторимым историческим колоритом. Особенно хороша кампания Cold War, в которой филигранные шпионские миссии чередуются с широкомасштабными стратегическими конфликтами.

К сожалению, игра сильно страдает от багов и глюков. Мультиплеер на редкость нестабилен, да и в одиночном режиме релизная версия периодически зависает. Тем не менее, я горячо рекомендую *Thrones & Patriots* всем фанатам *Rise of Nations,* да и вообще — всем любителям хороших стратегий. Фактически мы получили сиквел по цене add-on`a. И это здорово. **Дай Люо**

Вердикт ★★★★☆
Почти идеально... если бы не баги проклятые

ИЗДАТЕЛЬ: **Eidos** РАЗРАБОТЧИК: **IO Interactive** ЖАНР: **Stealth-Action** РЕЙТИНГ ESRB: **С 17 лет, кровь, насилие** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 600MHz, 128MB RAM, 32MB Video** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium 4 1.5GHz, 512MB RAM, 128MB Video** MULTIPLAYER: **Нет**

Hitman: Contracts

Психология убийцы



Как оказалось, парень невиновен, но пришить его было неземным удовольствием

Игровые герои бывают разные. Есть мерзавцы, есть любимцы публики. Есть уроды и есть красавчики. Одни носят длинные черные плащи и спасают мир от нечисти, а другие — гавайские рубашки, и никакой нечисти, только кокаин и проблемы с колумбийцами.

Плоские, неинтересные куклы — вот кто они. Лысый парень в дорогом костюме и штрих-кодом на затылке — не из этих. Он убивает, но только потому, что больше его ничему не научили. Он не виноват, что родился универсальным солдатом, существом, созданным только для убийства.

Историю Хитмана рассказывают уже четыре года. Сегодня перед нами последняя глава — о прошлом убийцы. Это интересно…

Сначала думай

Официальный сайт проекта заявляет *Hitman: Contracts* как thinker/shooter. А кто как не создатели лучше всего понимает суть своего детища.

Здесь приходится думать. Конечно, можно вырубить пару спецназовцев, забрать у бездыханных трупов штурмовые винтовки и планомерно зачищать окрестности. Рано или поздно последний враг будет убит, и задачу можно считать выполненной. Конечно, в процессе Хитман получит пару десятков ранений в голову, но Jesus-то saves, и игра тоже.

Хотелось бы передать пламенный привет тем, кто ноет о «шаблонности» и «простоте» игр серии *Hitman*. Говорят, слишком просто. Говорят, не нужно шевелить мозгами, когда можно шевелить указа-



Ушанки, впрочем, никуда не делись

тельным пальцем на спусковом крючке. Обижаются, говорят: испортили игру, нет интеллектуальности, нет полета мысли, все можно уладить с помощью стрельбы.

Да, в том, чтобы по десять раз пробегать один и тот же участок уровня с пушкой наперевес, сохраняясь после каждого убиенного врага, нет никакой интеллектуальности. В этом нет даже ничего от старых добрых аркад — обычная механическая работа, изматывающая и скучная. Неудивительно, что людям не нравится. Я бы порекомендовал им пореже сохраняться — тогда игра сразу заиграет тысячами новых, невиданных доселе красок.

Сойти с ума

Contracts давит на голову всем, начиная с абсолютно депрессивной палитры подавляющего большинства локаций и заканчивая гениальным саундтреком и непонятными шумами (звуками это я назвать не могу).

Что такое первый уровень? Знакомство с игрой, введение в курс дела новичков и напоминание тем,

Историю Хитмана рассказывают уже четыре года. Сегодня перед нами последняя глава — о прошлом убийцы. Это интересно...

Роскошная игрушка для взрослых

кто уже в теме. Только не здесь, не в румынской психушке. Где-то на первом этаже засел спецназ, половина персонала перебита, вторая половина тронулась головушкой и носится по зданию с парализаторами. Двери камер с мягкими стенами открыты — психи вырвались на свободу, и среди всего этого нужно найти выход, по возможности оставшись в живых. Из динамиков доносится «Drop your weapon and stay where you are!». Иногда сильно ругаются по-румынски, а дикий электроэмбиент от Джеспера Кида (Jesper Kyd) заставляет нервничать даже самых сильных духом людей.

Похоже, к третьей части товарищи из IO решили, что хватит уже бритоголовому Сорок Седьмому хладнокровно делать свою работу, пора подумать и о душе. А какая может быть душа у выращенного в пробирке киллера, прошлое которого — сплошь кровавая резня, выстрелы в затылок и круглые суммы за выполненные контракты?

Контракты — как фотокарточки в альбоме добропорядочного семьянина. Парню плохо, и вся жизнь проплывает у него перед глазами. Умело срежиссированные флэшбеки — Хитман ползет к зеркалу, видит там свое лицо в кровоподтеках. Следующий кадр — и парень переносится на скотобойню, в свое мрачное прошлое. Открывается дверь, а за ней — Сибирь, снег. И опять убивать...

Инструменты

Мне до сих пор интересно, как Сорок Седьмому удается носить под отлично сшитым и подогнанным пиджаком сразу два пистолета, прибор ночного видения, бинокль, удавку и еще пару предметов, которые он находит на заданиях.



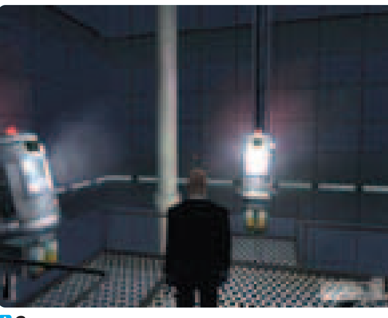
Убийственно белая комната. Красное на белом — очень красиво

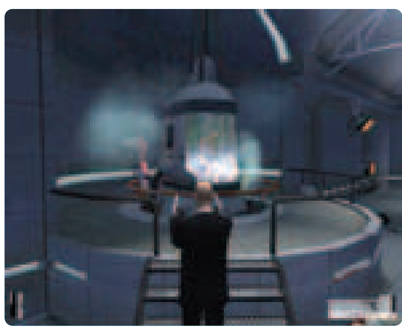


Русские грузчики разговаривают исключительно интеллигентными русскими голосами

Сначала думать, потом стрелять. Наоборот — неинтересно


Пара мест завораживает своим натурализмом


Здесь растут маленькие хитманчики...


...а здесь — уже большие

Арсенал убийцы внушает уважение, а иногда даже священный трепет. Авторами заявлено около полусотни различных орудий убийства. Сюда включены и разные экзотические вещи вроде мясницкого крюка или бильярдного кия (использовать в качестве оружия можно практически все, что попадется под руку), но встречаются и занимательные огнестрельные экземпляры. На мой взгляд, самое красивое оружие — парные Silverballer, те, что доступны парню с самого начала. Среди того, чем охотно делятся бездыханные противники, можно найти самые современные образцы оружейной мысли. Венец творения — Minigun. Идиотизм, конечно, но некоторые определенно будут в восторге.

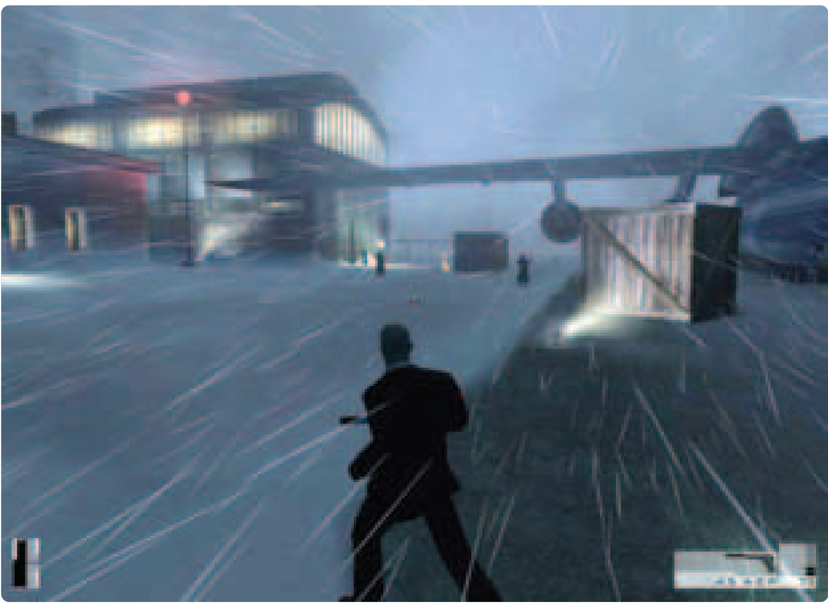
Декорации

Представляешь себе, как дергается человек, которому в голову только что попала пуля? В *Hitman* он дергается именно так. Мозги выплескиваются на стену, конвульсивные движения мертвого тела, пушка падает на пол рядом с трупом. Красиво. Физика игры выполнена на недосягаемом уровне. Тела падают «не просто как тряпичные куклы» (любимое выражение всех, кто пишет про *Hitman*). Они падают как тела. Кровь стекает по стенам.

Остальные детали картинки столь же приятны глазу, да и компьютер особенно мощный не требуется. Дизайнерам и художникам удалось воссоздать правильную, минорную атмосферу воспоминаний убийцы, окрашенных сплошь в багровые тона, в тон подкладке пиджака Сорок Седьмого.

Дизайн и оформление уровней просты, незатейливы и подчинены своей особой логике, но, конечно же, не имеют ничего общего с действительностью. Зануды могут ныть про ограниченность уровней, предсказуемость поведения, шаблонность и упрощенность. Этим людям никогда и ничего не нравится, они несчастны. Оставим их наедине с их горем и вернемся к игре.

Каждый уровень — головоломка. Это очевидно даже на первый взгляд, но иногда про это забыва-


Некоторые кадры очень красивы, хоть и не изобилуют цветами



В этой компании не хватало только мясника

ешь. Хороший знак — когда перестаешь чувствовать, что от тебя ожидают каких-то конкретных действий. Попадаешь в тупик — и находишь решение, неочевидное, на первый взгляд бессмысленное и безрассудное. Конечно, тупиков можно избежать, стреляя во все, что движется. Только это скучно. Только зануды любят так проходить игры.

Актеры

Конечно, игра далеко не идеальна. Основная проблема — поведение людей, пока они еще живы (трупы, как я уже сказал, ведут себя отлично). Беда всех stealth-игр — люди, которые ведут себя как последние идиоты. Не всегда, но часто. AI умеет вести себя правильно в типичных ситуациях. Шаг вправо, шаг влево — и он валяет дурака. С другой стороны, где, кроме шахмат, компьютер мог вести себя так, чтобы человек не мог бы его обдурить?

Головоломка с удавкой и пистолетом

Hitman: Contracts удалась. Не думаю, что сейчас можно найти другую столь привлекательную в своей стильной жестокости игру.

Вечеринка на мясокомбинате – отличная идея. Жалко, у нас таких нет…

Стиль — это то, что пронизывает *Contracts*. Сорок Седьмой убивает стильно. Конечно, при желании можно превратить его в тупого мясника, благо на некоторых уровнях есть соответствующий реквизит, но нужно ли это? Впрочем, даже в белом фартуке и с мясницким ножом наперевес наш лысый друг выглядит достойнее любого Сэма Фишера.

Thinker/shooter — тоже верно. Думать полезно. *Contracts* — головоломка для людей, которые устали смотреть на красивые убийства по телевизору, и не прочь придумать схему такого действа сами. Сначала думать, потом стрелять. Наоборот — не интересно.

Кроме того, Сорок Седьмой знает толк в одежде и выборе аксессуаров к ней. Строгий черный пиджак с подкладкой алого шелка, галстук, который стоит как небольшая московская квартира, а ко всему этому — парные Silverballer. Красиво. Пусти этого парня к себе в компьютер, и тебе точно грозит парочка приятных вечеров.

Илья Зибирев

Вердикт



Стильно, продуманно, увлекательно. Надо лишь включить мозги

ИЗДАТЕЛЬ: **Electronic Arts** РАЗРАБОТЧИК: **Digital Illusions Canada** ЖАНР: **Multiplayer FPS** РЕЙТИНГ ESRB: **С 13 лет** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 933, 256MB RAM, 64MB Video, 2GB на диске, выделенная линия** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium 4 2GHz**

Battlefield Vietnam

Мы все умрем! Ур-ра-а!!!

Все, кто ждал эту игру с тревогой, опасаясь, что в ней будут сомнительные исторические аналогии, могут расслабиться — *Battlefield Vietnam* не имеет с реальной Вьетнамской войной *НИЧЕГО* общего. Слово «Вьетнам» в данном случае обозначает типовые полигональные джунгли, по которым можно бегать и стрелять друг в друга. Не поймите меня превратно: *Battlefield Vietnam* — замечательный шутер. Просто это типичный аркадный экшэн, увлекательный и красочный мультик, никак не связанный с реальной историей или настоящими боевыми действиями. И для игры со столь неоднозначным и вызывающим противоречивые эмоции сеттингом это очень хорошо. Черт побери, это просто здорово!

Джангл буги!

Будучи логическим развитием *Battlefield 1942* (не сиквелом, не add-on`ом, а именно развитием), *Battlefield Vietnam* мудро сохраняет геймплей оригинала практически в неизменном виде, улучшая при этом все остальные элементы игры. Мы получили 12 огромных, стильных и великолепно сбалансированных карт, на которых можно сражаться в трех различных режимах: Assault (одна команда с самого начала контролирует все ключевые точки и пытается их удержать, а другая — пытается их захватить); Head-on (команды стартуют, имея под контролем по одной ключевой точке, и сражаются за контроль над остальными); и Mission (перед командами ставятся конкретные цели). Самая интересная из Mission-карт— Landing Zone Albany — представляет собой невероятно брутальный уровень, где точки респауна северо-вьетнамской стороны динамически появляются рядом с ключевыми точками, которые захватывают американцы. Эта фишка по замыслу дизайнеров должна символизировать засады, которые постоянно устраивают вьетконговцы. Эта карта, как, впрочем, и многие другие — настоящий рай для снайперов. Одни геймеры пребывают от нее в пол-



Я снайпер, я гнусный кемпер!



Вьетнам? Нет — полигональные джунгли, по которым можно бегать и стрелять друг в друга

Мы получили 12 огромных, стильных, великолепно сбалансированных карт

ном восторге, а другие злобно плюются. (Я, будучи убежденным кемпером, отношусь к первой категории).

Новые стволы и боевые машины обладают просто невероятной разрушительной силой. В особенности — вертолеты, которые, будучи значительно более маневренными, чем самолеты, сеют смерть и хаос в рядах противника. Еще одно приятное нововведение: пассажиры могут теперь во время езды вести огонь из ручного оружия. Единственная «оружейная» проблема связана с пулеметом М-60 — эта штука настолько мощна и проста в управлении, что даже зеленые новички, заполучив ее, моментально набирают кучу фрагов. Пулемет необходимо срочно ослабить!

Интерфейс подвергся незначительным, но приятным улучшениям: графика стала более детализированной и на удивление реалистичной — действительно кажется, что ты находишься в густых, влажных тропических джунглях. Впрочем, есть у этой красоты и обратная сторона — загрузка уровней занимает теперь до двух минут, а на серверах, где народ рубится одновременно на нескольких картах — и того больше. Что касается популярных песен 60-х годов, которые звучат в игре, то поначалу они вызывают прямо-таки щенячий восторг, но потом очень быстро выводят из себя. Я люблю группу Kinks, но я НЕ ЖЕЛАЮ больше слышать «You Really Got Me»! Никогда!!

В целом игра стала несколько более хардкорной по сравнению с оригиналом, и, скорее всего, ветеранам *Battlefield 1942* она понравится больше, чем новичкам. Карты стали более брутальными, сражения — более ожесточенными, а точки респауна — ближе расположенными друг к другу. Жестокий и хаотичный геймплей временами превращается в форменный кошмар, и в такие моменты *Battlefield Vietnam* начинает-таки напоминать «настоящий» Вьетнам. Чего, по всей видимости, и добивались разработчики. **Джефф Грин**



Вердикт ★★★★☆

Страшнее, суровее и красивее, чем *Battlefield 1942*

ИЗДАТЕЛЬ: **Ubisoft** РАЗРАБОТЧИК: **Ubisoft Milan** ЖАНР: **Tactical Shooter** РЕЙТИНГ ESRB: **С 13 лет** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 800, 128MB RAM (256MB для Windows 2000/XP), 32MB Video, 2GB на диске** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium 4 1.3GHz, 512MB RAM, 128MB Video** MULTIPLAYER: **Internet, LAN (2-64 игрока)**

Rainbow Six 3: Raven Shield—Athena Sword

Том Клэнси опять наступил на те же грабли



Движок *Unreal* великолепно справляется со своей задачей — модели персонажей выразительны и детализированы, а уровни — интерактивны

Шесть лет назад ваш покорный слуга — тогда еще совсем юный, неоперившийся игровой журналист написал обзор самой первой части *Rainbow Six* — серии, ставшей впоследствии визитной карточкой студии Red Storm и породившей новый игровой жанр — tactical shooter. Он сочетает реалистичные сражения на уровне взвода, динамичный экшен и скрупулезное стратегическое планирование. Оригинальная игра была потрясающе увлекательной, сложной, аддиктивной, но ужасно страдала от многочисленных багов и тупого AI. Сегодня, когда на дворе стоит 2004 год, мы с грустью констатируем, что очередная часть *Rainbow Six — Athena Sword* — отличается такой же увлекательностью, динамизмом и теми же самыми багами и проблемами AI.

Пожалуй, даже сам Саддам Хуссейн позавидовал бы такому арсеналу

Цифры и факты

При использовании предлагаемых «по умолчанию» планов миссий,



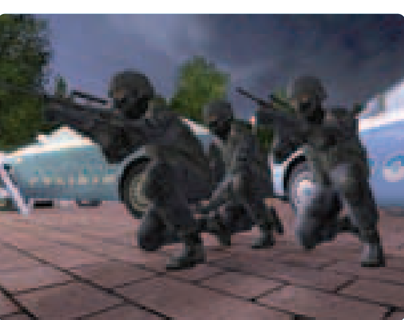
В режиме Capture the Enemy команды сражаются до тех пор, пока все бойцы одной из сторон не окажутся закованными в наручники. Для пущего веселья рекомендуется играть с одними пистолетами

вся одиночная кампания *Athena Sword* (8 заданий) проходится за несколько часов. Действие add-on`а разворачивается в Средиземноморье, сюжет повествует о возвращении гадких террористов-анархистов, с которыми мы уже сталкивались в *Raven Shield.* На сей раз группа *Rainbow Six* гоняется за мерзавцами по горам и весям Италии, Хорватии и Греции. В лучших традициях серии боевые операции отличаются крайней интенсивностью и напряженностью. Например, в миссии Streets of Milan мы продвигаемся по городским улицам, преодолевая ожесточенное сопротивление террористов, которые прячутся за машинами и стреляют с крыш. Карты в *Athena Sword* значительно больше по размеру, чем в предыдущих играх, поэтому на планирование миссий и выполнение всех задач обычно уходит немного больше времени, чем раньше, особенно это касается сценариев Castle in Milan, Luxury Hotel и Agora Market.

В *Athena Sword* также входят три классические карты из предыдущих частей *Rainbow Six* — база в Сибири, станция метро и посольство. Все они подверглись косметическому ремонту и стали более сбалансированными и интересными. Появился новый игровой режим — Countdown; время, выделяемое для выполнения заданий, в нем ограничено. Кроме того, add-on привносит в игру семь новых стволов, включая мощнейший пулемет M240GK калибра 7,62mm, скорострельный автомат SM4, шотган M1014 (M1) и великолепную снайперскую винтовку SKHL8, — пожалуй, даже сам Саддам Хуссейн позавидовал бы такому арсеналу.

Мультиплеер традиционно был одним из главных козырей серии Rainbow Six, и дополнение Athena Sword полностью оправдывает возлагаемые на него ожидания: имеется пять новых мультиплеерных карт и пять игровых режимов — Adversarial Terrorist Hunt, Adversarial Scattered Hunt, Capture the Enemy, Kamikaze и Countdown. Все новые моды очень сложны и очень увлекательны, а встроенная в игру анти-читерская программа Punkbuster успешно борется со всевозможными жуликами и ламерами.





Дамоклов меч

Несмотря на то, что *Athena Sword* обновляет *Raven Shield* до последней версии 1.54, игра по-прежнему страдает от целого ряда досадных багов. Периодические вылеты в Windows, звуковые аномалии, проблемы с компрессией текстур, приступы торможения, глюки сетевого кода и знаменитый баг Invalid CD Key, от которого страдала еще оригинальная версия *Raven Shield,* — все это добро никуда не делось. Более того, появилось несколько новых проблем: например, add-on может отказаться инсталлироваться, если в твоем компьютере установлен привод CD-RW или DVD-RW. Справедливости ради нужно отметить, что предупреждение об этом напечатано на коробке с игрой. Хотя кому, спрашивается, от этого легче? AI противников практически не улучшился — враги по-прежнему то не замечают своих убитых товарищей, то укладывают тебя одним выстрелом из пистолета с расстояния 50 метров. Грустно.

Если бы не проклятые баги и глюки, *Athena Sword* несомненно занял бы второе после *America's Army* место в хит-параде лучших на сегодняшний день тактических симуляторов. Тем не менее, я все равно лелею надежду, что когда-нибудь, уже старый и седой, я напишу в рецензии на 57-ю часть *Rainbow Six,* что игра «наконец-то полностью очистилась от всех своих недостатков». Аминь.

Рафаэль Либераторе

Вердикт ★★★☆☆

Те же баги и тот же тупой AI, что и в предыдущих сериях. Мистер Клэнси, как вы могли?!

ИЗДАТЕЛЬ: **CDV Software Entertainment** РАЗРАБОТЧИК: **Brat Designs** ЖАНР: **3D-Action** РЕЙТИНГ ESRB: **С 17 лет, насилие** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 700, 128 MB RAM, 32 MB Video** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 1000, 512 MB RAM, 128 MB 3D Video** MULTIPLAYER: **Internet, LAN**

Breed

Федот, да не тот



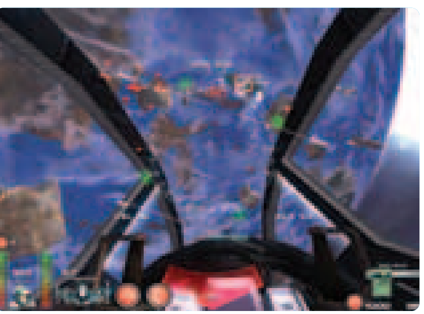
Бортовой пулемет — штука убойная!

Начитавшись превью о *Breed* (об инопланетянах, космических десантниках и безумно драйвовом игровом процессе), мы хотели начать эту статью как-нибудь так: «Отвечай, солдат, чего ты хочешь больше: умереть быстро — или медленно и мучительно?! Можешь не отвечать, я знаю, что выбирают настоящие крутые ребята вроде тебя! Хватит звать мамочку, подбери сопли! Ты теперь в Батальоне Смерти, сынок! А я, заботливый командир, сделаю все, чтобы вы, зеленые дохляки, стали настоящими солдатами... или сдохли!». Вот так. В духе *«Звездного десанта»* и *«Апокалипсиса сегодня»*. К сожалению, эти красочные строки так и не пригодились. Сейчас расскажем, почему.

Искусственный интеллект врагов и напарников-десантников «интеллектом» можно назвать не иначе как в кавычках



Разработчики *Breed*, наверное, очень гордились отражениями в воде и спецэффектами взрывов...



Это не *Freelancer* и не *«Звездные Войны»*, это — *Breed!*

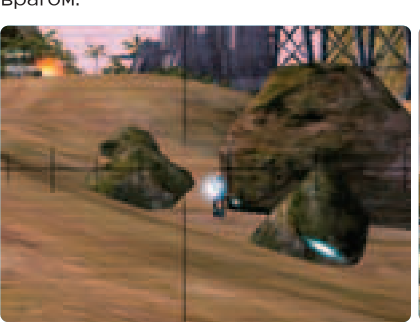
Суть игры состоит в следующем. Представь себе такую картину. К 2610 году земляне уже давно колонизировали всю Солнечную систему. Взгляды космических конкистадоров обратились к соседней звезде Безалиус. Собрались. Полетели. Опаньки! Оказалось, что место уже занято, и аборигены отнюдь не настроены к раскуриванию увеселительной трубки мира. Но прикурить землянам они дали, да так, что оказались наши горе-переселенцы втянуты в кровавую галактическую бойню с массовыми жертвами. Думаешь, кто-то огорчился? Отнюдь. Правительство Земли сразу смекнуло, какие отличные открываются перспективы решения проблемы перенаселенности! И под гром в спешке сочиненных маршей и выкрики вполне себе воинственных лозунгов миролюбивое человечество начало массовую мобилизацию, призванную покончить с коварным врагом.

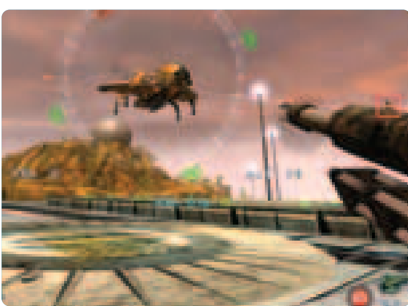
Спасение людей от дьявольски злобных «чужих» (чума им на голову!) заключается в поголовном истреблении последних. Для этого под управлением игрока действует компания начинающих головорезов, которые с радостью принимаются за свое любимое дело. Кто хоть раз в жизни играл в любой командный шутер, сразу обнаружит в рядах бойцов *Breed* хорошо знакомых персонажей — снайпера, пехотинца, пулеметчика и прочих. Можно переключаться на любого из них и всей веселой толпой мочить врага до победного конца. Как и в *Halo,* для достижения благородных целей придется пользоваться не только своими двумя и пушкой в руках, но и разными подручными средствами передвижения и уничтожения — автомобилями, летательными аппаратами или стационарными орудиями. Весьма забавно. В теории.

На практике все оказывается немного не так, как хотелось бы разработчикам игры и игрокам. Начнем с того, что товарищи из Brat Designs, по сути, не выполнили ни одного из своих обещаний! Тактический шутер? Как бы не так! *Breed* — это аркада до мозга костей, причем аркада достаточно посредственная. Все могло бы быть не так плохо, если бы не несколько «но». Во-первых, искусственный интеллект врагов и напарников-десантников «интеллектом» можно назвать не иначе как в кавычках. Полчища инопланетян, похожих друг на друга, словно братья-клоны, прут на игрока как монголы на Русь, не задумываясь о потерях и уж тем более — о тактике. Точно так же им навстречу валит гурьбой отряд земных бойцов, поливая врага изо всех стволов шквальным огнем. Но гибнут только инопланетяне. Смерть десантника в *Breed* — редчайшее явление, достойное быть увековеченным на страницах учебников истории за 2610 год. Да и как тут погибнешь, если все человеческие персонажи игры владеют искусством быстрой регенерации? Ранили? Секунда-другая — и ты здоров. Немало хлопот доставляет и забавный интерфейс — видимо, компания Brat Designs нанимала специального сотрудника, который думал над тем, как сделать его как можно более запутанным и как можно менее эргономичным. Добавь к этому не самую красивую графику на пару с примитивной физикой, набор отличных глюков и багов — и портрет готов.

Играть в *Breed,* конечно, можно. Но только вот нужно ли?

Глеб Соколов





Вердикт



Зачем это, если есть *UT 2004?*

ИЗДАТЕЛЬ: **1C/Encore** РАЗРАБОТЧИК: **Monte Cristo** ЖАНР: **RTS** РЕЙТИНГ ESRB: **С 13 лет** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 1GHz, 256MB RAM, 32MB Video, 1.5GB на диске** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium 4 2GHz, 512MB RAM, 64MB Video, выделенная линия** MULTIPLAYER: **Internet, LAN (2-4 игрока)**

Desert Rats vs. Afrika Korps

Красивая RTS про Вторую мировую

На сегодняшний день из всех стратегий про Вторую мировую только российскому «Блицкригу» удалось найти золотую середину между реализмом и играбельностью. И если большинство достоинств *Desert Rats vs. Afrika Korps* — историческая достоверность, увлекательный геймплей, приятная графика — являются прямыми заимствованиями из *«Блицкрига»*, то все недостатки у этой игры, увы, собственные.

Путь Роммеля

Стратегия *Desert Rats* посвящена боевым действиям, происходившим в Северной Африке в 1942 году. Ограничившись серией локальных взаимосвязанных сражений, разработчики получили возможность детально смоделировать многие специфические виды вооружения и уникальные особенности ведения войны в условиях пустыни, а также снабдить игру внятным сюжетом. И хотя общее количество юнитов в *Desert Rats* не очень велико, их ассортимент хорошо сбалансирован и включает все основные роды войск — пехоту, танки, вспомогательную технику, самолеты и артиллерию.

Кроме того, игрок получает возможность более тщательно ознакомиться с доступными ему юнитами и территориями, на которых разворачиваются миссии (8 сценариев за Фашистскую Ось и 6 — за Союзников). Миссии можно проходить как в рамках единой кампании (сначала за Ось, потом за Союзников), так и отдельными кампаниями за немцев и англичан. К сожалению, на этом список режимов и заканчивается. *Desert Rats* катастрофически не хватает дополнительных игровых опций: режим Skirmish отсутствует, а отдельные карты становятся доступны только после прохождения соответствующей миссии в рамках кампании.

По пустыне — без компаса

Переходим к более серьезным недостаткам. В игре во весь рост встает «извечная проблема RTS» — ужасный Pathfinding юнитов. Боевые единицы не только всегда выбирают самый неудачный путь из возможных, но и постоянно подставляются под губительный огонь противника. Такое ощущение, что им это доставляет удовольствие.



Несмотря на приятную графику, амплитуда камеры очень ограничена — вы не можете ни спуститься достаточно низко, ни подняться достаточно высоко



Модели, ландшафты и взрывы выполнены с неожиданно высоким (для воргейма) уровнем детализации

В большинстве RTS проблему Pathfinding'а можно обойти, скрупулезно следя за каждым движением каждого юнита, но неудобный интерфейс *Desert Rats* делает такой вариант практически невозможным. В игре множество различных типов пехоты (стрелки, пулеметчики, саперы, огнеметчики, гранатометчики, снайперы, медики, разведчики, герои), но выглядят все они абсолютно одинаково, и даже при максимальном приближении все равно остаются мелкими и страшно неудобными для выделения. В результате попытка использовать специальные способности пехотинцев оканчивается ничем, и вы начинаете просто объединять их в большие группы и единой массой посылать в бой. Или же полностью переключаетесь на танки. Такое наплевательское отношение к пехоте — страшный грех для воргейма.

Невзирая на все проблемы и недочеты, играть в *Desert Rats* интересно. Опытные воргеймеры получат массу удовольствия, разгадывая тактические головоломки, придуманные дизайнерами карт (почти в каждой миссии существует единственно правильный способ ее прохождения). Для любителей неспешных танковых баталий *Desert Rats vs. Afrika Korps* — то, что доктор прописал. Остальным рекомендуется с осторожностью.

Томас Л. МакДональд

Вердикт ★★★☆☆
Неплохая историческая RTS — несмотря на ущербную пехоту и карты-пазлы



Том против Брюса

Двое начинают, выигрывает один



World of WarCraft beta

Приключения гнома Burle из города Anvilmar или «Опасное путешествие в Booty Bay»

Меня зовут Burle.
Я из города Anvilmar

В этом месяце мы решили ненадолго прервать нашу вечную битву и вместе сыграть в бета-версию онлайновой RPG *World of WarCraft,* разрабатываемой Blizzard. Но это вовсе не означает, что мы перестанем пикироваться друг с другом!

Брюс: Из-за тайного сговора между Томом и разработчиками *World of WarCraft* я был вынужден на сей раз играть вторую скрипку: Том настоял, что его персонаж-гном будет ведущим, а мой ночной эльф – ведомым. Будучи по натуре исследователем, я всегда больше интересовался философией игры, чем собственно игрой, поэтому выбор профессии для меня однозначен — Priest. Что касается имени героя... пусть будет Eno — в честь библейского Еноха, внесшего в свое время огромный вклад в развитие классической теологии.

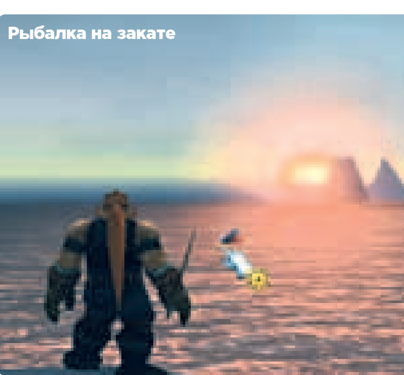
Том: Я играю за гнома Burle из города Anvilmar. По профессии мой Burle — Rogue, но я планирую сделать из него профессионального рыбака. Как это здорово — целыми днями закидывать в море удочку, готовить для себя утонченные рыбные блюда и безбедно жить, продавая сокровища, которые вытаскиваешь из морской пучины!

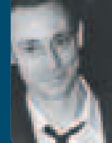
Другой зеленый мир

Брюс: Как мило! Браво, Том Чик! Я как будто вернулся в восьмой класс средней школы, когда мы с приятелями во время перемен в лицах изображали *D&D*-героев. Хотя... Я ведь понятия не имею, где находится город Anvilmar, и чем черт не шутит — быть может, Том действительно оттуда родом? Этот тип с головой ушел в роль — ну и ладно, как говорится, чем бы дитя ни тешилось, лишь бы не вешалось.

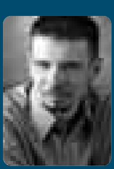
Том: Anvilmar находится в полярной стране


Рыбалка в Booty Bay

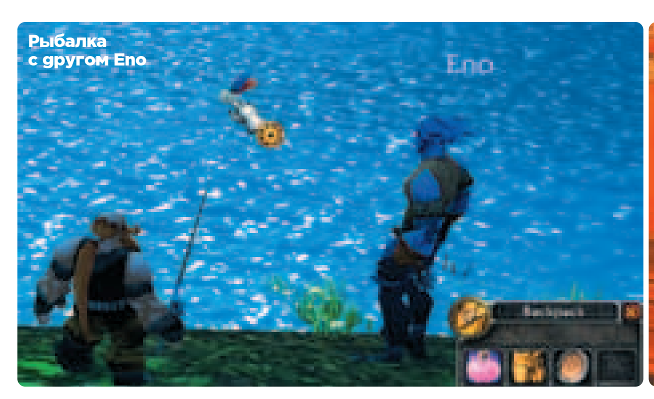

Рыбалка на закате



Том Чик
В прошлом месяце:
Том проиграл турнир в *Star Chamber* — если только проигрыш в карточную игру можно назвать «проигрышем»



Брюс Герик
В прошлом месяце:
Брюс оказался более удачливым картежником, чем Том


Рыбалка с другом Eno

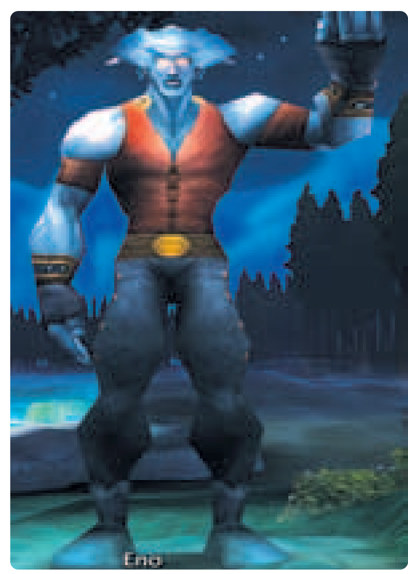

Наконец-то в Booty Bay!

Dun Morogh, где озера и реки скованы вечным льдом. Я собираюсь отправиться на юг на встречу со своим эльфийским другом Eno. Eno живет в северо-западной части острова Teldrassil — значит, мне нужно сначала добраться до гномского города Ironforge, а оттуда я смогу долететь на грифоне до эльфийских земель, где озера и реки никогда не замерзают!

Брюс: В *World of WarCraft* каждая раса населяет собственные земли, и все ее новорожденные представители вступают в игру в одном и том же месте. Очень удобно для будущих этнических чисток. Впрочем, мне, как и Кофи Аннану, по большому счету, чихать с высокой колокольни на грядущий глобальный фэнтези-холокост — единственное, что меня по-настоящему напрягает, так это необходимость воссоединения с Томом Чиком. Потому что стартовали мы с ним на противоположных концах игрового мира...

...В конце концов, мне удалось-таки отыскать Тома. Если рассказывать кратко, то произошло это следующим образом: я кликал на всех встречных монстров — кликал до тех пор, пока у них не заканчивались хит-пойнты, после чего нажимал клавишу «X», садился, отдыхал до полного восстановления здоровья и маны, снова вставал и повторял описанный выше процесс. И так — в течение нескольких часов подряд. Иногда я был вынужден со всех ног удирать, кликнув на неудачно выбранного монстра, после чего вновь на что-нибудь кликал. В итоге этим «чем-нибудь» оказался Том. Такова краткая версия истории нашей встречи. Учитывая любовь Тома к долгим словоизвержениям, я не сомневаюсь, что он расскажет об этом намного более подробно и цветисто.

Том: На пути в Ironforge мне встретился NPC по имени Whitebeard, который попросил меня отнести письмо в Kharanos. Оказавшись там, я выполнил еще


Eno, священник ночных эльфов, к вашим услугам!

несколько квестов и купил на заработанные деньги маленький щит в придорожной кузнице. Уже взбираясь на гору, на которой стоит Ironforge, я вдруг осознал, что мне нечем будет оплатить полет на грифоне. Проклятье! Пришлось свернуть восточнее — в Steelgrill Depot и выполнить еще ряд заданий, связанных с заготовкой кабаньего мяса и медвежьих шкур, а также избавлением мирного населения от снежных барсов и волков.

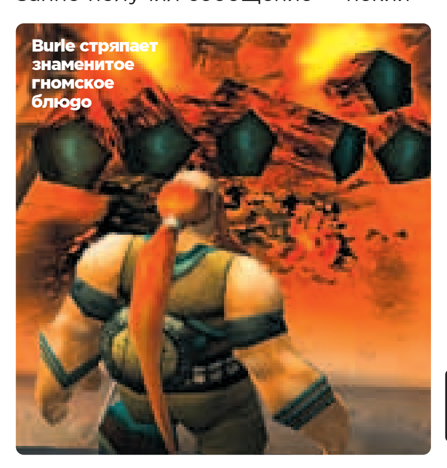
Брюс: Благодаря грамотному дизайну, многие элементы жанра MMORPG, которые традиционно считаются скучными и занудными, в *World of WarCraft* таковыми не воспринимаются. Например, если у NPC есть для героя квест, то над головой у него будет парить здоровенный восклицательный знак. После того, как персонаж подрядится выполнить задание, восклицательный знак превратится в вопросительный. В процессе выполнения квеста мы всегда совершенно точно знаем свой прогресс — если всего нужно убить шесть Gnarlpine Ambushers, то в любой момент нам известно, сколько еще тварей надо уничтожить. Все предельно четко, просто и понятно. Не очень понятно, правда, *ЗАЧЕМ* все это делается. Например, некий тип просит освободить его из магической тюрьмы. Освобождаем. Он сердечно благодарит нас и... остается в тюрьме — чтобы минутой спустя обратиться с той же просьбой к следующему герою. Затем

Во всех фильмах гномы выставлены завзятыми шутниками и балагурами, поэтому я попросил Тома рассказать мне какой-нибудь анекдот

«вечный узник» благодарит своего очередного избавителя и все повторяется по новой. Быть может, ему просто не хватает общения?

Том: Ironforge! Этот гигантский подземный город — настоящий гимн мастерству гномских инженеров и архитекторов. К сожалению, никаких рецептов блюд из рыбы мне здесь обнаружить не удалось. Но эта неудача — ничто по сравнению с известием, что грифоны не летают в Teldrassil. Какое разочарование! Оказывается, чтобы попасть в эльфийские земли, нужно сесть на корабль в Menethil Harbor, а туда можно добраться только на своих двоих. Что ж, отправляемся в Menethil!

Брюс: Мне нравится, что на гигантской карте мира *World of WarCraft* всегда можно увидеть, где находятся остальные члены твоей группы. Мне также очень нравится, что ты в любой момент можешь пригласить кого угодно стать членом группы — для этого надо всего лишь кликнуть на нужное имя в «списке друзей» (при этом приглашаемый может находиться на противоположном от тебя конце материка — это не имеет никакого значения). Тем не менее, для того, чтобы *ВСТРЕТИТЬСЯ* с товарищем, иногда приходится изрядно попотеть. Поразмыслив, я решил отправиться в таинственную страну гномов – навстречу Тому. Но уже пройдя приличное расстояние, я совершил роковую ошибку — свернул на дорогу, которая, как я думал, вела в порт, а на самом деле — привела меня к огромной горе из трупов героев. Пробегая мимо этой страшной кучи, я внезапно получил сообщение — некий Guardian of Blizzard заявил, что я вступил в запретную зону, и нанес моему персонажу удар в 146 Damage Points, мгновенно убивший его. Прекрасно, черт побери! Нет, уж, хватит с меня путешествий, пусть Том сам меня ищет!



Burle стряпает знаменитое гномское блюдо

Мелкая рыбешка

Том: По мере того, как я приближался к Menethil, вечные льды вокруг меня постепенно исчезали, сменяясь открытой водой. Я едва удержался от соблазна немножко задержаться и порыбачить в Loch Modan, но в итоге решил, что время для отдыха и забав еще не пришло — сначала нужно встретиться с Eno. Как выяснилось, в горы севернее Modan без огнестрельного оружия лучше не соваться, там на путников нападают дикие кабаны и Dragonmaw Orcs. С моим жалким мечом у меня не было никаких шансов выжить. Тем не менее, после целой серии смертей и воскрешений мне удалось-таки проскользнуть мимо разведчика Dra-gonmaw и забраться на высокую вершину, с которой были хорошо видны окрестные болота. Пытаясь мысленно проложить свой путь через трясины, я упал с горы и разбился. И после этого возродился прямо в Menethil Harbor! Супер! Попытавшись добраться до своего мертвого тела, я был мгновенно убит каким-то черным слизнем, после чего оставил попытки вернуть потерянное имущество и взошел на борт корабля, плывущего в Darkshore.

Брюс: Во всех фильмах гномы выставлены завзятыми шутниками и балагурами, поэтому я попросил Тома рассказать мне какой-нибудь анекдот. Единственным, что он смог из себя выдавить, была пошлая история про двух гномов и поросенка. К сожалению, я не могу опубликовать ее на этих страницах — журнал может попасть в руки детям. Похоже, слухи о замечательном чувстве юмора у гварфов сильно преувеличены.

Том: Для пущего реализма я попросил Eno свести к минимуму наше общение до тех пор, пока мы не встретимся воочию. Добравшись до Aubergine, я со своей стороны подобрался к нему настолько близко, насколько только мог. Дальше герой, не принадлежащий к эльфийской расе, может продвигаться только вплавь, что означает либо утонуть, либо быть съеденным морским змеем 90-го уровня. Так что я просто подожду Eno здесь, коротая время рыбалкой. Тем более что мне попалось классное рыбное местечко неподалеку от гнезд гиппогрифов. Я насадил на крючок блестящую наживку и закинул удочку. Как выяснилось, местные воды изобилуют радужными альбакорами, славящимися своим изысканным вкусом. Вскоре ко мне подошел воин-темный эльф и уселся рядом. Он спросил, какую рыбу я надеюсь здесь поймать. Я объяснил, что из воды можно выудить не только рыбу, но и ящики с припасами, бутылки с записками и даже сундуки с сокровищами. Я отдал воину всех пойманных альбакоров — они ему понадобятся, чтобы лечиться после битв.

Брюс: Какой-то парень затеял с Томом беседу. Том настолько убедительно играет свою роль, что у меня зародилось подозрение, что его цель — основать гильдию, члены которой будут раз в неделю собираться и поедать изысканные рыбные блюда, которые он будет с любовью и вдохновением готовить, кликая на сырую рыбу мышкой. Я напомнил Тому, что у нас есть дело, и это дело никак не связано с открытием рыбного ресторана, но он не обратил на мои слова внимания, увлеченный беседой с темным эльфом, и тогда, чтобы не отвлекаться на всякую ерунду, я занес его в категорию Ignore на следующие полчаса.

Том: Похоже, Eno совершенно не торопится на встречу со мной, поэтому я отправляюсь на разведку на север. Успешно отбив по дороге нападение бешеного медведя, я пришел к устью Cliffspring River и порыбачил — там отлично клевало. Мне попались даже несколько зубаток! Пообщавшись с народом, я выяснил, что лучшие рыбные рецепты можно найти в Booty Bay. «Но тебе туда не добраться, — предупредил один из доброжела-

Я чувствовал себя участником телепередачи «Рыбачьте с нами»

телей, — дорогу преграждают обезьяны 30-го уровня». Парень не знал, что я отправлюсь туда не один, а в сопровождении эльфийского священника! Вместе мы непременно проникнем в Booty Bay, и там я узнаю, как готовить самые изысканные блюда из зубатки.

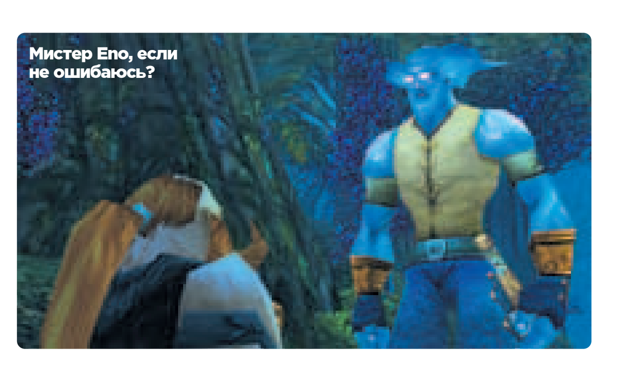
Брюс: На острове, где я родился, в качестве охотничьей дичи выступали пауки, кошки, птички, собачки, медведи и гарпии. Кроме того, по просьбе мудрых эльфов я носил им воду из общественных сортиров — по всей видимости, они знали какой-то особенный способ ее использования. Когда же я, в конце концов, обнаружил Тома, тот пребывал в состоянии полнейшей невменяемости и мог говорить только о двух вещах: путешествии в место под названием Booty Bay и рыбалке. Кошмар.

Том: Эльф согласился сопровождать меня в моем путешествии в Booty Bay! Он сказал даже, что знает туда дорогу. Ура!

Брюс: Судя по карте, Booty Bay находится на южной оконечности другого континента. Нам нужна гавань, чтобы сесть на корабль, идущий туда. Я объяснил Тому, что если мы зайдем пешком слишком далеко на юг, нас убьет Lord High Guardian — во всяком случае, об этом свидетельствует мой тяжелый опыт, — но Том был слишком занят своими рыболовными снастями, чтобы ответить мне. Мы выполнили один квест на кладбище – все задание свелось к прочтению табличек с текстом. Тому, кстати, так и не удалось их прочесть. Из этого мы сделали вывод, что раз я играл за эльфа, и смог разобрать английский текст, значит, эльфы понимают по-английски. А поскольку Том играл за гнома, и для него текст был абракадаброй, значит, гномы по-английски читать не умеют. Получив заслуженную награду, мы устремились на юг.

Среди темных деревьев

Том: Продвигаясь в сторону Darkshore, мы постоянно встречали по пути превосходные рыбные места. Время от времени мне удавалось убедить Eno ненадолго остановиться и порыбачить. Иногда нам попадались дикие кошки и медведи, но мы бесстрашно продолжали свой путь на юг. Наконец, мы достигли Ashenvale, где серые небеса Darkshore становятся голубыми. Правда, там мы не сделали даже короткой остановки — и не порыбачили! — потому что в Ashenvale водятся очень крутые монстры: Shadowhorn Stags, Wildthorn Lurkers и Shadethicket Stones. Как выяснилось, кастуемый Eno магический щит, так хорошо служивший нам в других землях, совершенно не защищает от этих тварей.


Мистер Eno, если не ошибаюсь?

Мы пересекли реку Fallfarren, и лес сменился открытой равниной. Мы оказались на Золотой Дороге и увидели пасущихся вдали динозавров. Одного мы убили — просто чтобы проверить, удастся ли нам это — и оставили себе на память его зубы. Продолжая двигаться на юг, мы подошли к большому перекрестку, охраняемому целой толпой воинов. Чтобы не ввязываться в сражение, мы обошли его стороной и оказались в саванне, полной жирафов.

Брюс: Помню, когда я был в Кении, на меня произвели огромное впечатление тамошние саванны. Это было потрясающее зрелище! А Том, который никогда в жизни не был в Кении, пришел в восхищение от населенной орками и динозаврами саванны в *World of WarCraft*. Здорово, что в чем-то мы с ним достигли взаимопонимания — хотя бы в любовании виртуальными красотами.

Том: Eno понес какую-то чепуху про страну под названием Кения, которой в мире *World of WarCraft* вообще не существует. Я посоветовал ему выбросить эти глупости из головы и сосредоточиться на нашем путешествии в Booty Bay, где он сможет отведать вкуснейшее блюдо из альбакора. В ответ Eno отпустил язвительное замечание по поводу названия Booty Bay, а я сострил по поводу его эльфийских ушей, комично трясущихся на бегу; довольные собой, мы продолжили свой путь.

Брюс: В течение всего путешествия Том постоянно жаловался на недостаточный объем наших рюкзаков. Мне то и дело приходилось останавливаться и ждать, пока он в очередной раз переложит вещи в своем инвентаре, кроме того, он все время просил меня взять у него хотя бы часть пойманной им сырой рыбы. Я чувствовал себя участником телепередачи «Рыбачьте с нами». В конце концов Том нашел красную кожаную сумку, позволяющую класть несколько предметов в один слот, и перестал ныть и причитать... только для того, чтобы начать петь дифирамбы своей новой красной кожаной сумке! Мне удалось заставить его заткнуться только после того, как я несколько раз назвал ее «ридикюлем».

Том: Наконец дорога спустилась к гоблинскому городу Ratchet, и мы увидели корабль, пришвартованный у причала. Мы взошли на него и отплыли в Booty Bay. Цель нашего путешествия оказалась потрясающе красивым местом — гаванью, выстроенной вокруг уютной, защищенной от штормов бухты. И здесь находится рыбацкий магазин, в котором я смогу купить рецепты рыбных блюд!

Брюс: Том обнаружил, что у него не хватает денег на покупку нужного ему рецепта и в раздражении вышел из *World of WarCraft,* чтобы вместе с Desslock'ом поиграть в *Star Wars Galaxies*. Оставшись в одиночестве, я не спеша исследовал окрестности и выяснил, что, по крайней мере, в одном Том был прав: неподалеку действительно паслись обезьяны 30-го уровня. А также симпатичные девицы 30-го уровня, швыряющиеся файерболами. И чтобы доказать, что я ничем не хуже Тома, я решил с этой минуты тоже начать играть роль. И мне это удалось — причем намного лучше, чем ему. А значит, я победил!



ИЛЛЮСТРАЦИЯ ВЯЧЕСЛАВА АШИХИНА

Деньги за любовь

Люди упорно играют в неправильные игры. Какие же?!

В нашем мире нет ничего бесплатного. Увы, даже если пользователю что-то и достается «за так», можно не сомневаться — деньги все равно уплачены. Просто их потратил не ты, а кто-то другой и, скорее всего, с таким расчетом, чтобы в итоге содрать с тебя побольше. Постойте, постойте, возразит дотошный читатель, это вы нам, батенька, лапшу вешаете. Есть, конечно, всякие хитрые схемы, но в том же Интернете немало бесплатного! И если оставить в стороне не упоминаемую в приличном обществе «халяву», то в сухом остатке обнаружатся вполне осязаемые вещи. Причем те, которыми мы пользуемся каждый день. Например, общедоступные игровые серверы.

Да-да, немедленно соглашусь я, это самый яркий пример сетевого альтруизма, хотя и тут не все очевидно. Давайте попробуем разобраться, кто и что стоит за феноменом «бесплатного сервера», есть ли какая-либо на этот счет статистика и что же на самом-то деле хотят от нас их хозяева?

Кто платит за удовольствие?

Игровые серверы Интернета можно смело поделить на два вида – коммерческие и «любительские». Первые — детища немногочисленных ныне платных онлайновых сервисов, они честно живут на доходы от подписчиков-абонентов и рекламных «кликов» и предлагают платному геймеру определенные бонусы — турниры с призами или игру без лагов. К этой же категории можно отнести и малоудачные любительские попытки не очень честного заработка (напри-

мер, платные любительские шарды *Ultima Online, Everquest*). Зато мотивы таких начинаний предельно ясны — чистый бизнес, несбыточные мечты о быстром обогащении и тому подобные невеселые материи. Обсуждать тут особо нечего, все запросы обладателей таких серверов к нам, потребителям, дотошно описаны в многословных лицензионных соглашениях. Есть вопросы — дочитайте хотя бы одно из них до конца.

Другое дело — некоммерческие серверы. Они (ура!) бесплатны для нас, но никак не для своих владельцев. Ясное дело, многие производители игр вынуждены их содержать, а куда деваться? Сервер для многопользовательской игры от производителя (или аффилированой с ним структуры, как в связке Microsoft/Zone.com) — это как бесплатное гарантийное обслуживание автомобиля: оно должно быть, и точка! Иначе конкуренты и пресса забьют ногами. Но эти расходы производитель компенсирует доходами от продажи игр или другим способом. Куда интереснее игровые серверы, открытые энтузиастами. Почему? Да потому, что любой общедоступный и бесплатный игровой сервер лишь номинально является бесплатным, игрушка-то, как ни крути, не из дешевых. Прикиньте хотя бы размер счета за электричество, которое сожрет за год компьютер, где беззаботно резвятся геймеры со всего света. Что уж говорить про трафик — в России это заведомо весомая тысяча баксов в год! Да и сама машина стоит немало. А ведь десятки тысяч энтузиастов заводят и поддерживают такие серверы. Зачастую — для десятка-другого, максимум, сотни единомышленников. Что же стоит за этим альтруизмом?

Мое мнение — любовь, простая народная любовь к той или иной игре. Только такое безрассудное чувство может заставить людей тратить собственное время и деньги на заведомо убыточное занятие. Не веришь? Тогда вспомни свой первый бурный роман и прикинь, во что он обошелся.

Любит, не любит...

В последние годы большинство игр проектируется и создается так, что геймеры могут самостоятельно запускать для них серверы в Сети. Иногда соответствующее программное обеспечение нужно скачать у разработчика. И это здорово: полюбилась игра публике — у самой активной ее части появилось желание запустить свой «сервак». Не понравилась — простите, но кроме безлюдных официальных серверов иных в Сети не обнаружится. Так что обилие серверов в Интернете — самый верный показатель популярности любой многопользовательской серверной игры (для peer-to-peer игр и MMORPG это не совсем так — тут другие показатели: количество матчей, база зарегистрированных геймеров, соотношение активных и пассивных пользователей). Выходит, основываясь на количественных данных по серверам, можно получить объективную картину того, кто на самом деле рулит в игровом Интернете. Не буду скрывать, исследования ведутся нами уже третий год.

Систематические наблюдения за игровой средой позволили выявить долгосрочные симпатии геймеров, а также критически взглянуть на многочисленные игровые хит-парады. Думаю, многие согласятся с тем, что верхние строчки в топ-листах отражают лишь ожидания геймеров (или редакций игровых журналов) либо свидетельствуют о доходах розничных торговцев, но мало что говорят о «хитовости» конкретного проекта. Лишь время все расставляет по местам. Зачастую, получив долгожданную игрушку в руки и убедившись, что ничего принципиально нового в ней нет, игроки забрасывают новинку на полку и возвращаются к старым любимым хитам. Вспомните хотя бы историю двухгодичной давности.

Return to Castle Wolfenstein ждали как манну небесную — еще бы, продолжение культовой серии! Однако и на пике славы количество серверов RtCW не превышало 1200, а сегодня оно стабильно держится на уровне полутысячи, что составляет чуть больше 0,7% от общего числа игровых серверов Сети. И это хит?! Впрочем, обо всем по порядку.

Старый друг лучше новых двух

Снизошло просветление и хочется поиграть в лучшую игру всех времен и народов, скажем в *Quake, Hexen, Heretic* или *DOOM?* Ты не одинок — многие умники уже создали и содержат приличные онлайновые коллекции проверенных временем хитов. Благо старые игрушки — это всего 3-5, максимум 20-30 Мбайт даунлоада.

ВОТ ПАРА ССЫЛОК:

«СТАРЫЕ ИГРЫ»
HTTP://OLDGAMES.ZP.UA

DOS GAMES
HTTP://WWW.DGAMES.BY.RU

Вопрос о законности предложения к загрузке конкретной игры — на совести владельца ресурса. Но кое-какие старые игры и в самом деле разрешены к свободному распространению.

Как мы считаем

Обремененные опытом прошлой жизни с ее научными степенями, высшим образованием и системным подходом к исследованиям, сотрудники редакции скрупулезно собирали данные из разных источников, сравнивали их между собой, выводили средние цифры и лишь затем обобщали. Основную информацию дали match-making утилиты GameSpy (http://www.gamespy3d.com) и Kali (www.kali.net). Они хорошо зарекомендовали себя, находя, порой, даже больше серверов, чем встроенные в игры поисковые клиенты (браузеры). Приходилось учитывать и некоторые особенности игрового мира. В течение суток количество серверов одной и той же игры порой значительно меняется, особенно это заметно для «новых» игр из первой десятки. Старые хиты в этом плане устойчивее, их игровые площадки давно прижились в Сети. По нашим наблюдениям максимум мировой геймерской активности приходится примерно на 18.00-20.00 по Москве, это время и было принято за точку отсчета. И последнее замечание. Все приводимые цифры — результат усреднения и потому могут не совпадать с теми, что видит геймер, запуская любимую игрушку. А могут и совпадать. В любом случае, огорчаться не стоит.

Лидеры

В начале 2002-го года мониторинг Интернета устойчиво показывал 28-32 тысячи серверов. Год спустя их было уже 52-55 тысяч. Рост за год почти вдвое! Но и это не предел. Сегодня игровых серверов больше 63 тысяч (+18%). Впечатляющий результат. Его основа, на наш взгляд, — не столько увеличение количества игровых шедевров (об этом чуть ниже),

«Тот самый ДОС» под Windows 2000/XP

Откопали совсем старую PC игрушку и надеетесь развлечься? Не торопитесь! Запуск цифрового ископаемого может стать неразрешимой проблемой для владельца современного компьютера. Гигагерцевые процессоры, гигабайтные ОЗУ и современные операционные системы могут отказаться работать с программами, помнящими 286-ые и 386-ые процессоры. Даже установка *MS-DOS* (весьма непростая задача по сегодняшним временам!) не гарантирует исправления ситуации — на экране может оказаться абракадабра вместо игровой картинки.



В этом случае пригодятся специальные утилиты — эмуляторы ДОСовского окружения для старых хитов. Рекомендуем бесплатный *DOSBox (http://dosbox.sourceforge.net)*. Занимая менее половины мегабайта в инсталляционном файле, он обеспечит полноценную поддержку почти 700 старых игр под Windows, Linux и BeOS.

Под «полноценной поддержкой» подразумевается многое: от корректного отображения на обычном мониторе всяческой экзотики типа древних телевизоров с фиксированной разверткой или мониторов нестандартного разрешения от игровых автоматов до эмуляции PC-Speaker'a и Sound-blaster'a, урегулирования проблемы длинных имен папок и работы с MSCDEX. В общем, DOSBox гарантирует отсутствие или минимум проблем при запуске разнообразного антиквариата.

сколько приобщение к Интернету все больших масс пользователей, снижение расценок на доступ и хостинг и широкое распространение технологий высокоскоростной связи.

Теперь непосредственно о лидерах, то есть об играх, у которых не менее 1800 стабильных серверов. Для наглядности мы свели данные о самых любимых народом играх в таблицу. Одного взгляда достаточно, чтобы понять, бесспорный лидер — *Counter-Strike*. Который год подряд половина, а то и две трети игровых серверов посвящаются различным модификациям этого мода *Half-Life*. Что поразительно: ни одна другая игра даже близко не достигла похожих результатов. И это несмотря на выход чуть ли не десятка «мега-хитов» за время наших наблюдений.

Еще одна легенда Интернета и киберспорта *Quake 3 Arena* находится теперь на... седьмом месте. Игру любят, когда-то она даже была второй, но ее доля катастрофически уменьшается. Думается, впереди «полная стабилизация», и у Q3A останутся лишь самые верные поклонники. Как это, кстати, произошло с *Quake 2* — у игры 600-800 постоянных серверов, их число не меняется. Это, видимо, те геймеры, которым уже поздно менять игровые привязанности.

Второе и третье места с примерно 4-4,5 тысячами серверов занимают *Battlefield 1942/Vietnam* и *Call of Duty*. Что ж, военно-исторические шутеры прочно заняли свое место в сердце геймера.

На почетном четвертом месте — *Unreal Tournament 2004!* Да и сам пра-прародитель не затерялся, у *Unreal Tournament* шестое место. Вот ведь как забавно, если сложить долю *UT*, *UT 2003* и *UT2004* этого года, то в сумме получим примерно тот процент серверов, который приходился на *UT*, когда игра имела только один сиквел — *UT 2003*. Уж не проявление ли это некоего закона постоянства игровой аудитории?

На пятой строчке — *Medal of Honor,* она находится на подъеме и хорошо выглядит, а также — набирающий обороты *Wolfenstein: Enemy Territory.*

Но думается, всем уже понятно — *Counter-Strike* никому не по зубам. По крайней мере, в этом году.

Середняки и бедняки онлайнового мира

От 400 до 1800 регулярно работающих в Сети серверов или 4-20 тысяч онлайновых игроков ежедневно — разве это не успех? Конечно, это замечательное достижение! Как ни странно, в этой весовой категории не так уж много игр, но это, безусловно, полюбившиеся геймерам продукты.

Из тех, что ближе к верхней границе, упомянем *America's Army, Neverwinter Nights, Soldier of Fortune 2*. В середине диапазона одиноко маячат упоминавшийся *Q2* и *Jedi Knights*, а в «нижнем» среднем классе неплохо себя чувствуют (в порядке убывания) *Return to Castle Wolfenstein, Raven Shield* и *Quake World* (сюр-

Игровые сервера 2003

МЕСТО	ИГРА	ДОЛЯ, %
1	Half-Life/CS	65,7
2	Quake 3 Arena	8,2
3	Unreal Tournament	8,1
4	Medal of Honor	4,7
5	Unreal Tournament 2003	2,9
6	Battlefield 1942	1,9
	Все остальные игры...	8,5

приз для многих, не так ли?).

В районе от двух-трех до сотни-другой серверов обнаружится настоящее игровое гетто. Тут живут (прозябают?) многие игрушки, о которых мы читали замечательные рецензии, с нетерпением ждали, и надо же — теперь они в категории «Прочие» (на всех — несколько процентов серверов). Это (опять-таки по убыванию) *Jedy Knights II, ST: Elite Force, Aliens vs. Predator, Unreal, Serious Sam 1/2, No One Lives Forever, Rune, Battlezone II, Operation Flashpoint, Shogo, csDOOM* (кстати, эту версию старого *DOOM*'а написал наш соотечественник). Какие громкие имена, сколько хвалебных рецензий! Если кого забыли упомянуть — простите. Аминь.

Серьезное чувство

Напоследок вернемся к тому, с чего начали. Присутствие в Интернете современных хитов никого не удивит, так и должно быть. Даже то, что народные любимцы это, оказывается, совсем не те игры, что украшают коммерческие хит-парады, тоже не вызовет особых сомнений у геймера со стажем и головой на плечах.

Примечательно другое. Рядом с признанными лидерами упорно держатся на плаву и не собираются умирать серверы для игр 5-10-летней давности. Это просто какая-то фантастика. Поиграл, допустим, в юности в *Quake World*. Остепенился, поступил в институт, окончил, неожиданно понял, что чего-то в этой жизни не хватает. Зашел в Сеть, а там, оказывается, все по старому — работают серверы, на которых продолжают играть в *Quake World*. И такой факт вызывает не насмешку, а уважение и понимание.

Во-первых, это настоящая игровая альтернатива *(вот и про название рубрики вспомнили)*, пусть сегодня и не всем понятная, но зато доступная каждому. А во-вторых, свидетельство той самой геймерской любви, которая заставляет повзрослевших и возмужавших игроков тратить деньги и время на то, что им так нравилось в молодости. И пускай в нашем списке сегодня всего 12 серверов для легендарного в свое время *Heretic 2* и жалкий десяток для мультиплатформенного (Linux, BSD, Win) Client/Server *DOOM*, главное — они живы, их любят и помнят.

Подумайте, ведь спустя пять-десять лет сегодняшние мальчишки, обожающие *CS*, будут так же открывать и поддерживать серверы для *«Контры»*, которая их ровесникам из будущего будет казаться весьма странной «игровой альтернативой». **Сергей Долинский**

Игровые сервера 2004 — неофициальный хит-парад

МЕСТО В СЕРДЦЕ ГЕЙМЕРА	ИГРА	КОЛИЧЕСТВО СЕРВЕРОВ	ДОЛЯ, %
1	Half-Life/CS (Steam/WON)	31814	50,0
2	Battlefield 1942/Vietnam	4600	7,2
3	Call of Duty	3955	6,2
4	Unreal Tournament 2004	3578	5,6
5	Medal of Honor	3410	5,4
6	Unreal Tournament	2501	3,9
7	Quake 3 Arena	2454	3,9
8	Wolfenstein: Enemy Territory	2173	3,4
9	Soldier of Fortune 2	1559	2,4
10	America's Army	1337	2,1
11	Neverwinter Nights	1167	1,8
12	Quake 2	651	1,0
13	Unreal Tournament 2003	523	0,8
14	Все остальные игры...	3953	6,2

Суровая правда о «собственном игровом сервере»

ВОТ ПРИМЕР РЕАЛЬНОГО ОПЫТА «ПОДНЯТИЯ» КРУГЛОСУТОЧНО РАБОТАЮЩЕГО СКОРОСТНОГО СЕРВЕРА ДЛЯ ОНЛАЙНОВОЙ ИГРЫ.

1. ЖЕЛЕЗО

Если решать проблему в лоб, то покупается корпус за $200 и серверная машинка еще примерно за $1000. Обычно таких денег нет, и в ход идут смекалка и умелые руки. Берется недорогой (можно б/у) ATX-case, посредством пилки по металлу, электросварки, напильника и «такой-то матери» он доводится до серверного стандарта 1U. Следы переделки впоследствии скроет окрашивание в бойкий цвет. Внутрь корпуса устанавливается недорогая «мама» (Ali, SIS) со встроенными видео и сетевой картой, покупается процессор, память, HDD. Затраты на все это составят 300-400$, а реализация этапа отнимет 15-20 дней.

2. СОФТ

Теперь программное обеспечение. Операционная система берется не ниже Windows 2000, на нее ставится серверная часть игры, IIS, PHP, MySQL и так далее. В итоге имеем упакованный сервер, который и ставится в стойку провайдера. Для удобства работы желателен программный пакет с утилитами удаленного администрирования (позволит управлять загруженностью машины, сетевым трафиком). Отводим на этот этап 2-5 дней.

3. СОРАТНИКИ

Важным (если не важнейшим) моментом в успехе всего предприятия является создание команды. На первых порах хватит и десятка энтузиастов, имеющих постоянный источник дохода и согласных жертвовать на проект толику личного времени и средств, чтобы оплачивать сервер в складчину. Еще 10 дней.

4. ХОСТИНГ

Идем к крупному провайдеру и покупаем место для сервера. Это примерно $25 за установку в стойку и подключение к 100 Mbps каналу. Тратим еще $20 на регистрацию (зато получаем 4 IP-адреса на машину), за домен типа www.doomserver.ru отваливаем еще $25. Далее выбираем тарифный план. Что-то вроде ежемесячных 100$: 25$ за канал и на первое время $75 за 10 Гб трафика. По мере роста популярности имеет смысл оплачивать сразу 50 Гб трафика, что увеличит ежемесячные платежи до $110. Уходит еще 5-15 дней.

5. ИТОГ

В лучшем случае теряем месяц личного времени, в худшем — почти два. Инвестиции составят $400-500.

Теперь подведем баланс. Минусы — ежемесячные взносы, но это какие-то $10 на нос — терпимо. Плюсы же очевидны — свой сервер, без лагов, с нужными играми и где все устроено так, как надо. Бок о бок — команда друзей и единомышленников. Да и в случае краха проекта не все потеряно: останется звучный домен, несколько IP-адресов и сервер, который можно легко продать.

СДЕЛАЙ САМ

Два компьютера на одном процессоре

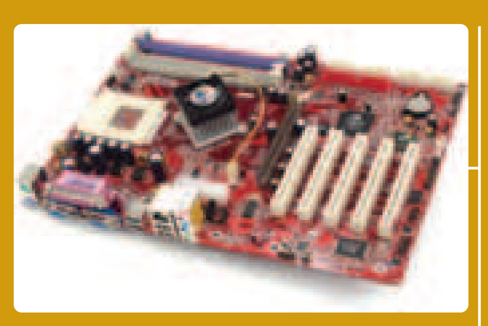
Чтобы на полную катушку загрузить процессор, можно заставить его обслуживать сразу две машины Иван Рогожкин

Если ты, читатель, когда-либо мечтал о возможности подсоединить к одному системному блоку два монитора, две клавиатуры и две мыши, чтобы делить машину с братом или другом — твоя мечта сбывается. Фирма Jetway выпустила системную плату *Jetway N2View* (105$), которая с помощью двух кабелей-разветвителей и фирменной программы MagicTwin может на одной машине обслуживать сразу двух пользователей.

Должен сразу предупредить: когда ты создашь обе станции, процессорная мощность не удвоится, а распределится между ними. Оба пользователя не смогут одновременно играть в серьезные трехмерные игры. Однако если один из вас будет смотреть DVD-фильм, слушать музыку в формате MP3 или бродить по Интернету, второй вполне сможет сыграть в хорошую «стрелялку» или «леталку».

Учти, читатель: обычная лицензия на Windows XP (и другие программы) позволяет использовать эту систему только на одном компьютере. Если ты живешь строго по закону и блюдешь авторские права, ты должен позаботиться о приобретении дополнительных лицензий.

Виртуальные компьютерные станции, которые получатся с помощью программы *MagicTwin*, неравнозначны. В сложные игры рекомендуется играть на первой станции. Вторую лучше загрузить щадящими задачами вроде редактирования текста или путешествия по Интернету.



ПРАВИЛО №1

ТЕБЕ ПОТРЕБУЕТСЯ СИСТЕМНАЯ ПЛАТА ФИРМЫ JETWAY

На момент подготовки этой статьи только один производитель — *Jetway* — предлагал подобную технологию. И хотя я воспользовался платой для процессоров AMD (Athlon XP и Duron), учти, что у Jetway есть несколько аналогичных системных плат для интеловских процессоров Pentium 4 и Celeron.

ПРАВИЛО №2

ИСПОЛЬЗУЙ ВНЕШНИЙ ГРАФИЧЕСКИЙ АКСЕЛЕРАТОР

Технология MagicTwin требует применения графического акселератора nVidia с двумя выходами («двухголового»). В системной плате *Jetway N2View*, которую я взял для иллюстрации этой статьи, такой акселератор уже имеется, но я рекомендую воспользоваться внешним графическим адаптером, который будет работать быстрее. Он должен быть собран на микросхеме nVidia GeForce4 MX-440, GeForce FX 5200 или GeForce FX 5600. Как правило, такие платы имеют выходы DVI и VGA. Проследи за тем, чтобы мониторы имели соответствующие входы или воспользуйся переходником DVI — VGA.



ПРАВИЛО №4

ОБЗАВЕДИСЬ ЗВУКОВОЙ ПЛАТОЙ

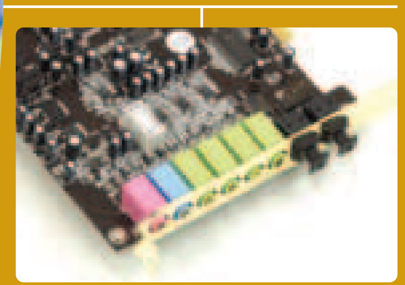
Если ты хочешь, чтобы обе станции могли независимо работать со звуком, обзаведись звуковой платой. Ее нужно будет установить в гнездо PCI, не отключая звуковую микросхему, встроенную в системную плату.



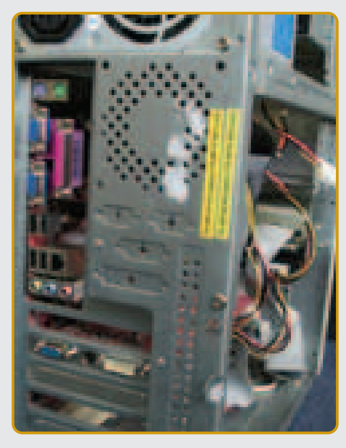
ПРАВИЛО №3

СОБЛЮДАЙ ПРАВИЛЬНУЮ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ УСТАНОВКИ

Ознакомься с инструкцией к программе MagicTwin. Сначала тебе нужно будет собрать и настроить машину в расчете на одного пользователя: установить на нее операционную систему Windows XP (другие версии не подойдут), драйверы, DirectX и все нужные программы, настроить соединение с Интернетом. Только после этого устанавливай программу MagicTwin, которая разделит системные ресурсы между двумя станциями.



ШАГ №1
СОБЕРИ КОМПЬЮТЕР



При сборке ты можешь воспользоваться советами, опубликованными ранее в рубрике «Сделай сам» (*смотри, например, CGW, №11/2003, с. 134*). Особое внимание удели охлаждению процессора. Не забудь правильно установить модули DDR SDRAM — так, чтобы память работала в быстром двухканальном режиме (сверься по документации на системную плату). Рекомендую также использовать быстрый жесткий диск со скоростью вращения не менее 7200 об/мин.

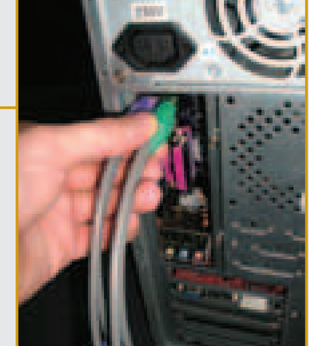
ШАГ №2
УСТАНОВИ WINDOWS XP

Не используй уже имеющуюся на диске копию операционной системы, вместо нее инсталлируй свежую копию Windows XP с пакетом обновления Service Pack 1. После этого установи драйверы для системной платы и графического акселератора, встроенной звуковой микросхемы и внешней звуковой платы, затем — драйверы DirectX 9. Проверь правильность установки драйверов в Диспетчере устройств Windows. После этого установи программы, которые тебе будут нужны, и настрой связь с Интернетом.



ШАГ №3
ПОДКЛЮЧИ РАЗВЕТВИТЕЛИ ДЛЯ КЛАВИАТУРЫ И МЫШИ

Выключи компьютер, отсоедини его от сети и подключи кабели-разветвители для клавиатуры и мыши. Подсоедини к компьютеру обе клавиатуры и обе мыши. Учти, что на разъемах кабелей-разветвителей обозначены номера соответствующих компьютерных станций.





ШАГ №4
ПОДСОЕДИНИ ДВА МОНИТОРА

К выходам графической платы подключи два монитора. Если оба они имеют аналоговые входы VGA, а плата оснащена выходами DVI и VGA, воспользуйся переходником DVI-VGA.



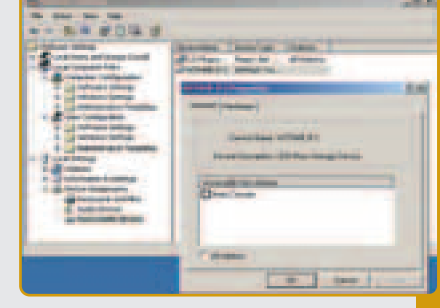
ШАГ №5
УСТАНОВИ ПРОГРАММУ MAGICTWIN

Включи компьютер и приступай к установке программы MagicTwin с компакт-диска, который прилагается к системной плате Jetway. Следуй указаниям программы. На одном из этапов установки она попросит подтвердить, что у тебя есть лицензия на использование операционной системы Windows XP на двух компьютерах одновременно.



ШАГ №6
НАСТРОЙ ПРОГРАММУ MAGICTWIN

Запусти консоль MagicTwin Console (Пуск/Программы/MagicTwin). Выделив раздел Device Assignments, перераспредели клавиатуры и мыши, звуковые адаптеры, а также устройства со сменными носителями между станциями по своему усмотрению. По умолчанию накопители со сменными носителями (флоппи-дисководы, USB-брелоки, цифровые фотокамеры, внешние оптические накопители) доступны обоим пользователям, но ты можешь прикрепить одни устройства к первой станции, а другие — ко второй, чтобы проще было работать вдвоем, не мешая друг другу.



Поздравляю! Ты удвоил коэффициент полезного действия процессора, заставив его обслуживать сразу двоих пользователей. Поблагодари журнал Computer Gaming World за ценные советы!

СДЕЛАЙ САМ

Выбираем акустические системы

Если монитор — лицо компьютера, то колонки — это его голосовые связки. Выбирай, как им звучать: хрипло и гулко или чисто и звонко Иван Рогожкин

Когда меня спрашивают, какой марки цифровой фотоаппарат следует приобретать, я предлагаю обратиться к фирмам, которые уже много лет выпускают пленочные фотокамеры. Опыт, как говорят, не пропьешь. Аналогичный совет дам и по поводу акустических систем: выбирай производителя, который в своем ассортименте имеет не только компьютерные, но и потребительские изделия, а лучше — профессиональную акустику. Вот так-то! Если у тебя уже есть хороший домашний стереокомплекс, можно просто подключить компьютер к нему — через цифровой интерфейс SPDIF или аналоговый линейный вход. Если же ты по каким-то причинам не хочешь этого делать — читай дальше. В этой статье я постараюсь в максимально простой форме изложить советы по выбору хороших акустических систем.



ПРАВИЛО №1
ОПРЕДЕЛИСЬ СО СВОИМИ ЖЕЛАНИЯМИ

Задайся вопросом: для чего тебе нужны акустические системы? Постарайся определить, что для тебя важнее: точное звуковоспроизведение, приятный внешний вид, низкая цена, малые габариты, возможность создавать пространственную звуковую панораму, мощность, удобство управления? Выпиши все критерии на листке бумаги в столбик в порядке понижения их значимости.

ПРАВИЛО №2
ПРЕДПОЧИТАЙ КОЛОНКИ В ДЕРЕВЯННЫХ КОРПУСАХ

Деревянные акустические системы, как правило, звучат лучше пластмассовых. Учти, что обычное дерево ты в акустических системах не встретишь — оно слишком нетехнологично. Деревянные доски нужно сушить в течение нескольких лет только для того, чтобы удостовериться, что они со временем не загнутся и не скрутятся, подобно крыльям вертолета. Поэтому в колонках используется фанера, древесно-стружечные или древесно-волокнистые плиты (измельченная древесина, спрессованная с клеем). Снаружи такие плиты, как правило, обтягиваются шпоном — он придает доске вид аккуратно обработанного дерева.

Как ты понимаешь, из древесной плиты трудно получить необычные изогнутые формы, поэтому ради высокого качества звука тебе, возможно, придется смириться с традиционными прямоугольными коробками.

ПРАВИЛО №3
ЧЕМ БОЛЬШЕ КОЛОНКИ, ТЕМ ГРОМЧЕ ОНИ ЗВУЧАТ

При прочих равных ты получишь более высокую громкость, насыщенные басы и чистый звук от тех акустических систем, которые имеют больший размер и динамики с большим диаметром диффузоров. Создавая звуковое давление, маленькие излучатели должны колебаться гораздо сильнее, чем большие. Физика, оказывается, нужна не только для поступления в институт.



ПРАВИЛО №4
СБАЛАНСИРУЙ СИСТЕМУ

Не имеет смысла гнаться за высококачественной акустикой, если ты намерен слушать записи в формате MP3 через звуковую микросхему низкого качества, встроенную в системную плату компьютера. И наоборот, не порти звук от приличной аудиоплаты плохой акустикой.

Аналогичную балансировку следует провести по мощности. Понятно, что сотни ватт не нужны в небольшом рабочем кабинете, а слабенькие акустические системы бу-

дут слишком тихо звучать в домашнем кинотеатре или на вечеринке. Ориентируйся по номинальной, а не пиковой мощности.



Выбери нужное число каналов. Для прослушивания компакт-дисков достаточно двух- или трехкомпонентной системы (два сателлита и сабвуфер). В домашнем кинотеатре лучше иметь шестикомпонентную акустику формата 5.1 (пять сателлитов и сабвуфер). В расчете на будущее ты можешь приобрести набор из семи или восьми колонок.

ПРАВИЛО №5

ЧЕМ БОЛЬШЕ ПОЛОС, ТЕМ ЛУЧШЕ

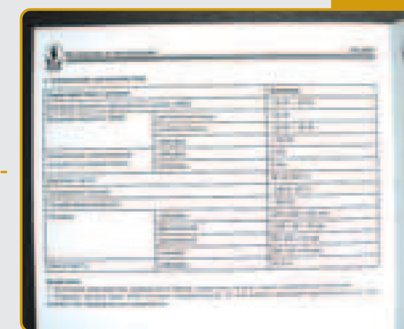
Предпочитай трехполосные акустические системы двухполосным, а двухполосные — однополосным. Специализированные изделия почти всегда лучше универсальных, поэтому колонка с одним высокочастотным и одним низкочастотным динамиком (двухполосная) будет звучать лучше, чем колонка с одним широкополосным динамиком (однополосная).

Наличие сабвуфера говорит о том, что акустические системы имеют по крайней мере две полосы: по сути, сабвуфер — это общая низкочастотная колонка для всех звуковых каналов.

ШАГ №1

ЗАГЛЯНИ В ДОКУМЕНТАЦИЮ

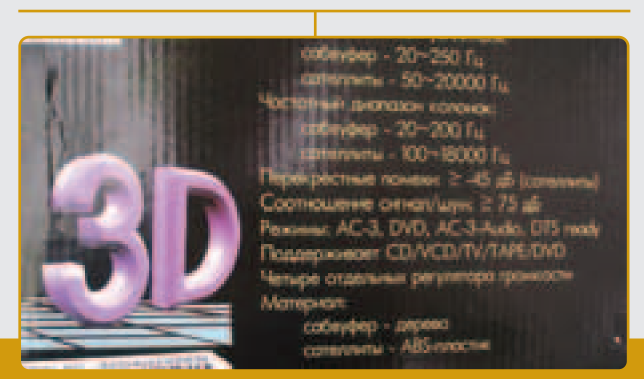
С особым вниманием исследуй раздел технических характеристик. Чем больше параметров указывает (а значит, обязуется их выдерживать) изготовитель, тем лучше. Откажись от изделий, для которых не указана номинальная мощность (RMS — Root Mean Square), а приведена лишь пиковая (PMPO — Peak Maximum Power Output), если только ты не покупаешь колонки исключительно для украшения интерьера. Предпочитай акустические системы, для которых указаны диапазон частот, коэффициент гармонических искажений (THD), уровень шума и звуковое давление.



ШАГ №2

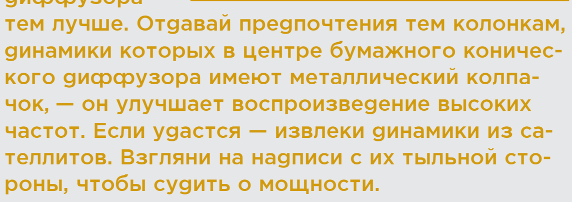
ОЦЕНИ ФУНКЦИОНАЛЬНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ

Помимо звукового усилителя в акустических системах могут иметься различные устройства. Генератор пространственного звучания (SRS, Surround Sound) позволяет создать из монофонического сигнала псевдообъемный, придать звуку глубину. Декодер Dolby Digital переводит единый цифровой поток, пересылаемый по цифровому интерфейсу SPDIF, в сигналы для шести раздельных музыкальных каналов. Декодер Dolby ProLogic (AC-3) делает нечто подобное с двухканальным аналоговым сигналом. Если на компакт-диске имеется метка Dolby ProLogic, на колонках с одноименной функцией ты сможешь услышать многоканальную пространственную запись.



ШАГ №3

ИССЛЕДУЙ ДИНАМИКИ



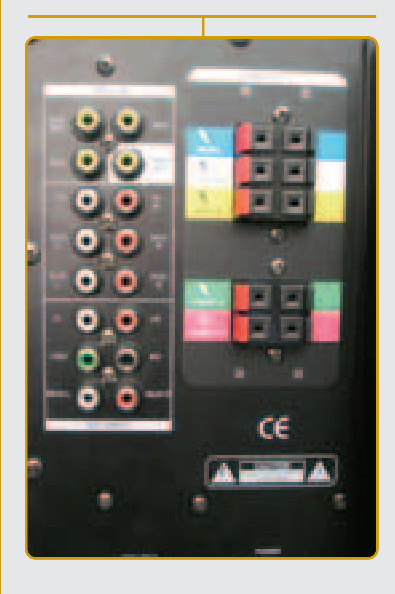
Сними фальшпанели с сателлитов и осмотри динамики. Чем больше размер диффузора — тем лучше. Отдавай предпочтение тем колонкам, динамики которых в центре бумажного конического диффузора имеют металлический колпачок, — он улучшает воспроизведение высоких частот. Если удастся — извлеки динамики из сателлитов. Взгляни на надписи с их тыльной стороны, чтобы судить о мощности.

ШАГ №4

ОЦЕНИ ВОЗМОЖНОСТИ ПОДКЛЮЧЕНИЯ

Особое внимание обращай на то, сколько (и каких) входов имеют акустические системы. Аналоговые входы нужны для подключения к звуковой плате, магнитофону, портативному плееру. Предпочитай раздельные разъемы «тюльпан» стереогнездам. Учти, что цифровой вход SPDIF нужен

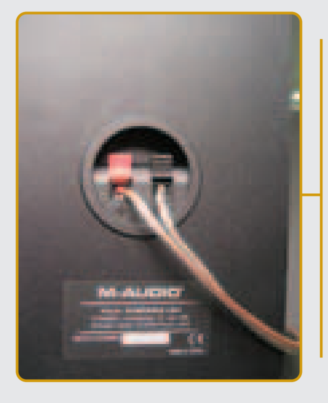
для подсоединения акустических систем к DVD-плейеру или компьютеру с цифровым выходом. Знай: цифровой сигнал SPDIF лучше подавать с компьютера через оптический, а не коаксиальный вход.



ШАГ №5
ОЦЕНИ СРЕДСТВА УПРАВЛЕНИЯ

Помимо общего регулятора громкости, который имеют все активные акустические системы, пользователю могут понадобиться и другие средства управления. Регуляторы тембра помогут подстроить уровни высоких и низких частот (в системе с сабвуфером уровень басов меняется громкостью сабвуфера). Кнопка Mute пригодится для временного отключения звука (например, чтобы ответить на звонок телефона). Регулятор уровня задних каналов позволит менять глубину эффекта пространственного звучания. Переключатели входов упростят использование одного комплекта акустических систем с различными источниками сигналов.





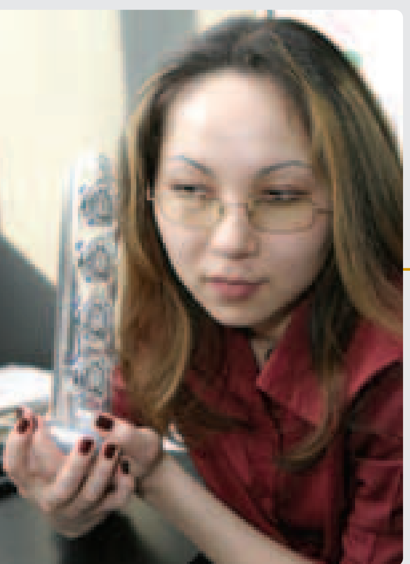
ШАГ №6
ВЫБИРАЙ КОЛОНКИ С ЗАЖИМАМИ

К усилителю сателлиты могут подключаться кабелями с разъемами (Jack или «тюльпан») или обычными проводами. В последнем случае используются зажимы, они бывают двух типов: винтовые и подпружиненные. Предпочитай акустические системы с зажимами — они позволят использовать толстые кабели с большим сечением проводника, которые создают минимальные потери и искажения сигнала.

ШАГ №7
ОЦЕНИ КОМПЛЕКТ ПОСТАВКИ

Обрати внимание: что прилагается к акустическим системам? Есть ли в комплекте кронштейны и шурупы для крепления сателлитов к стенам? Достаточно ли длины прилагаемых кабелей? Какую толщину имеют провода, соединяющие усилитель с колонками? Есть ли в комплекте оптический кабель SPDIF? Имеется ли беспроводной (проводной) пульт ДУ?





ШАГ №8
ОБЯЗАТЕЛЬНО ОПРОБУЙ КОЛОНКИ

Технические параметры акустических систем, к сожалению, не всегда исчерпывающе характеризуют их звучание. Пытаться приобрести колонки по одним лишь заявленным производителем характеристикам — все равно что покупать квартиру, не заглядывая внутрь. Обязательно прослушай колонки, подключив их к хорошему источнику звука. Старайся организовать прослушивание в специальном помещении.

Надеюсь, эти советы помогут тебе выбрать хорошие акустические системы, не промахнувшись ни по одному параметру. Сделав удачный выбор, не забудь мысленно поблагодарить журнал CGW.

ТЕСТИРУЕМ

Семь акустических систем

Часто общаешься с компьютером? Проследи, чтобы у него был приятный голос. Олег Денисов, Сергей Назаров

Если бы человек был целостным существом, которому чужды противоречия, у него бы никогда не возникало проблем с выбором. Попробуй, например, выбрать акустические системы. Эстет внутри тебя обратит внимание на самые красивые колонки, которые идеально впишутся в обстановку твоего дома. Твоему внутреннему меломану приглянутся наиболее качественные модели, а рачительный хозяин, если проснется, попросит немного сэкономить. Ты как представитель социальной группы (молодежи, служащих, дворян, новых русских), наверняка, захочешь особого оформления — скромного, броского или дорогого, а как мужчина — предпочтешь грубовато сколоченные, но надежные колонки вообще без отделки. Если же в тебе, не дай Бог, проснется гражданин, тебе наверняка захочется приобрести продукцию отечественного производства.

Как совместить столь противоречивые желания? Да никак! Можно лишь пренебречь одними в пользу других, а некоторые немного подкорректировать. Я предлагаю тебе следующее: предстань перед собой независимым и непредвзятым судьей. Пусть он спокойно выслушает мнения и пожелания внутреннего эстета, рачительного хозяина, меломана, гражданина и всех остальных твоих ипостасей, а затем вынесет окончательный вердикт. Уважаемого судью все должны послушаться.

Перейду к делу. Мы протестировали семь акустических комплектов. Описывая их, я постараюсь дать как можно больше пищи для твоего ума, читатель, чтобы ты мог спокойно сопоставить все «за» и «против» и сделать взвешенный и обоснованный выбор.

Эталон звучания

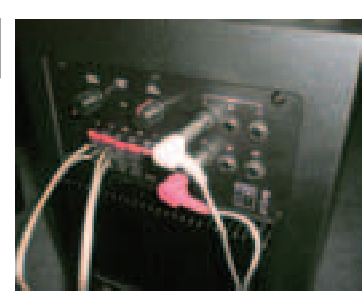
Классическая схема не подведет

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **M-Audio** URL: **www.m-audio.com** ГДЕ КУПИТЬ: **«Мультимедиа-клуб»** URL: **www.mpcclub.ru** ТЕЛ.: **(095)788-9111**
ЦЕНА: **$335** ВЕРДИКТ: **5**

В качестве образца для сравнения мы взяли полупрофессиональные **M-Audio Studiophile LX4 system 2.1.** Этот комплект состоит из двух сателлитов и сабвуфера, оснащенного шестиканальным усилителем. Почему шестиканальным? Потому что фирма выпускает дополнительный набор **Studiophile LX4 5.1 Expander** (из трех сабвуферов) для расширения системы до формата 5.1.

Studiophile LX4 относится к трехполосным акустическим системам классической конструкции. Низкочастотную полосу обслуживает сабвуфер мощностью 25 Вт, в котором красуется огромный басовый динамик диаметром 8 дюймов. На средних и высоких частотах работают сателлиты мощностью 15 Вт, в них установлены 4-дюймовые динамики с диффузором из полипропилена, а также дюймовые «пищалки» с излучателем из майлара. Усилитель имеет запас мощности, обеспечивая возможность подать 60 Вт на сабвуфер и по 25 Вт на каждый сателлит. Технические характеристики в паспорте на **Studiophile LX4** перечислены чрезвычайно подробно, приведены даже графики АЧХ.

Все компоненты акустической системы выполнены в корпусах из древесно-волокнистой плиты, покрытых декоративным черным пластиком. Схема управления проста до примитивности: имеется лишь общий регулятор громкости и регулятор уровня сабвуфера. Впрочем, ничего удивительного в этом нет — комплект предполагается подключать к звуковой аппаратуре через микшерский пульт. Для подачи сигнала на каждый канал используется стереоразъем типа Jack диаметром 1/4 дюйма, что позволяет воспользоваться кабелем с двойным экраном, снижающим наводки и помехи (это особенно актуально при больших расстояниях от источника сигнала до акустических систем). Если необходимости сильно экранировать сигнал нет, можно воспользоваться прилагаемыми переходниками RCA —



Сигнал на системы M-Audio подается через 1/4-дюймовые разъемы Jack

M-AUDIO STUDIOPHILE LX4 SYSTEM 2.1



Jack. Отмечу также, что в комплекте поставляется отличный аудиокабель для сателлитов с проводниками большого сечения. Однако кабель для подсоединения к компьютеру тебе придется покупать отдельно.

Как же звучали акустические системы **M-Audio** при тестировании? Во-первых, постороннего шума в динамиках слышно не было, даже вблизи. Во-вторых, колонки давали широкий диапазон частот и играли очень глубоко и чисто, точно воспроизводя звук оригинала (мы контролировали **LX4** хорошими наушниками). Не хочется употреблять слово «безликие», но эти колонки действительно не вмешиваются в звуковоспроизведение никакими характерными искажениями, резонансами и призвуками и дают широкий диапазон частот и чистый звук с точной передачей нюансов.

Рекомендую акустические системы **M-Audio Studiophile LX4** тем, кто заботится в первую очередь о верном звуковоспроизведении и готов ради него мириться с минималистской схемой управления звуком.



M-Audio Studiophile LX4 — полупрофессиональные трехполосные акустические системы

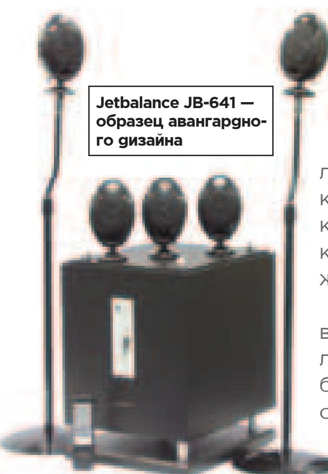
Для домашнего кинотеатра

Зажгитесь, звуковые фонари!

JETBALANCE JB-641

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Jetbalance** URL: **www.jetbalance.ru**
ГДЕ КУПИТЬ: **«Ситилинк»** URL: **www.citilink.ru** ЦЕНА: **$180**
ВЕРДИКТ: **4**

Шестикомпонентный акустический комплект **Jetbalance JB-641** поражает меня своим необычным видом. Черные сателлиты в тяжелых овальных металлических корпусах красуются на подставках, как уличные фонари на столбах. Черная тумба сабвуфера устроена весьма нетривиально. Диффузор огромного басового динамика смотрит сквозь металлическую сетку вверх. Тумба ножками опирается на деревянную доску и выдувает басы во все стороны сквозь направленную вниз трубу фазоинвертора. Учти, читатель, при сборке подставок для фронтальных сателлитов понадобятся кое-какие инструменты и смекалка. У меня, например, трубки не фиксировались в зажимах.



Jetbalance JB-641 — образец авангардного дизайна

Среди всех протестированных акустических комплектов **JB-641** имеет самое большое число входов: один шестиканальный и четыре стереофонических (для CD- и DVD-плейера, тюнера и чего-нибудь еще). Все входы аналоговые (RCA-разъемы «тюльпан»), а поскольку встроенного Dolby-декодера комплект не имеет, его следует использовать с компьютером или DVD-плейером, оснащенным шестью раздельными звуковыми выходами. Отмечу также, что в комплект входят отличные кабели для подключения сателлитов.

Панель управления аппаратом умилила меня своим аккуратным дизайном. Мелкие металлические кнопочки и голубые светодиоды выглядят пижонски. Если ты не захочешь нажимать кнопки на сабвуфере, можешь воспользоваться приятным и аккуратно сделанным пультом ДУ. Этот пульт позволяет регулировать низкие и высокие частоты, уровень центрального канала, задних каналов, сабвуфера и, конечно же, общую громкость. Жаль, что акустические системы не сохраняют состояние переключателя источника сигнала — после каждого включения колонок приходится заново выбирать активный вход.

Звук от комплекта **Jetbalance JB-641** проникал во все уголки тестовой лаборатории. Сабвуфер звучал мощно и уверенно, подбрасывая бумаги, случайно оказавшиеся на решетке. Басы были сочными и глубокими, но не совсем чистыми — мое избалованное ухо уловило некоторые искажения. Сателлиты звучали слегка поверхностно и чуть осипшим голосом, но давали широкий диапазон частот и хорошо различимые нюансы. Впрочем, нужно быть придирчивым слушателем, чтобы уловить разницу в звучании полупрофессиональных мониторов M-Audio, которые мы взяли за образец, и систем **Jetbalance JB-641.**

Рекомендую акустические системы **Jetbalance JB-641** тем, кто строит домашний кинотеатр и выбирает золотую середину между стоимостью, качеством звучания, мощностью и стилем.



На боковой панели сабвуфера JB-641 красуется пижонский пульт управления



Звук брутальной силы

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Logitech** URL: **www.logitech.ru** ЦЕНА: **$400** ВЕРДИКТ: **4,5**

LOGITECH Z-680

Не знаю, как ты, читатель, а я люблю всевозможные мелочи и штучки. Если говорить о звуковой аппаратуре, то это переключатели, шильдики, индикаторы и различные режимы звучания. Именно этим мне понравился акустический комплект **Logitech Z-680.**

В набор **Z-680** входят внушительный кубический сабвуфер и пять небольших сателлитов на съемных подставках. Паспортные характеристики аппарата вызывают священный трепет. Указано, что к сабвуферу подводится электрическая мощность до 185 Вт, а к каждому из сателлитов – до 55 Вт, оба значения получены в нелинейном режиме при коэффициенте гармоник 10%. В линейном режиме, согласно паспорту, коэффициент гармоник не превышает 0,01% — великолепный показатель. Аппарат, единственный в обзоре, содержит декодер пространственного звучания. Он совместим со стандартами Digital, Dolby Prologic и THX.

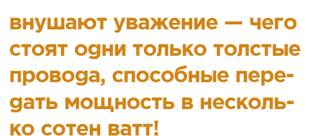
Колонка центрального канала имеет герметичную конструкцию, остальные снабжены фазоинверторами. Все сателлиты украшены съемными декоративными панелями, под ними находятся динамики весьма эффектного вида с конусообразными неподвижными звукорассеивателями из металла, размещенными в центре диффузора. Кабели, соединяющие усилитель с колонками, тонковаты для мощности 50 Вт, но покупатель может легко их заменить: в **Z-680** используются стандартные зажимы.

Больше всего удовольствия мне доставил проводной пульт управления с ЖК-индикатором, кнопками и ручкой многофункционального регулятора, подключаемый к блоку сабвуфера толстым кабелем. На пульте находятся разъемы для подачи сигналов: три аналоговых входа Mini Jack и два цифровых SPDIF (оптический и «медный»). Пульт выглядит внушительно, но немного несуразно: устройство, которое нужно держать в руке, по размерам существенно превышает типичную руку, словно создавалось для снежного человека. ЖК-индикатор в процессе работы подсвечивается приятным синим светом. К сожалению, разглядеть надписи на индикаторе можно только глядя на него под прямым углом, сбоку ничего не видно. Как и положено акустическим системам высокого класса, в комплекте есть ИК-пульт ДУ, который дублирует функции проводного пульта.

Внутри сабвуфера встроены сетевой трансформатор, источник питания, мощный многоканальный усилитель и электронные схемы декодера Dolby Prologic II (двухканальный сигнал преобразуется в шестиканальный) и Dolby Digital. Если в твоей музыкальной коллекции есть компакт-диски с надписью Dolby Prologic, ты получишь на них настоящую звуковую панораму. Однако учти, что в этом режиме полоса частот на задних колонках получается узкой, поэтому рекомендую задействовать полноценный шестиканальный режим Dolby Digital. Он сослужит тебе хорошую службу при просмотре фильмов на DVD и в новейших трехмерных играх. При этом ты волен воспользоваться декодером звуковой платы, подключив системы к компьютеру тремя аналоговыми кабелями, или положиться на встроенный декодер акустического комплекта, подсоединив системы через цифровой вход SPDIF. Акустический комплект Z-680 может сразу обслуживать и компьютер, и музыкальный центр.

Сняв массивную заднюю панель сабвуфера, я исследовал печатную плату с электронными схемами. Конструкция и схемотехника платы внушают уважение — чего стоят одни только толстые провода, способные передать мощность в несколько сотен ватт!

Logitech Z-680 — единственный акустический комплект в обзоре, оснащенный цифровым входом SPDIF



Работать с пультом управления — одно удовольствие, особенно если акустический комплект подключен сразу к нескольким источникам звука. Оригинальная система управления позволяет легко подстроить уровни громкости в сабвуфере, задних и центральном каналах.



Без фальшпанели сателлиты выглядят привлекательнее, но так их могут погрызть мыши

Играет комплект замечательно, выдавая сочные басы и разборчивые средние и высокие частоты. Уровень шума весьма невелик, щелчков при включении и выключении системы и смене режимов не возникает. Я опробовал аппарат на музыке разных стилей и остался весьма доволен результатом — очень приятный звук. Но на громкости, близкой к максимальной, сателлиты начинали хрипеть, особенно колонка центрального канала. Если заменить прилагаемые кабели на более толстые, хрип снижается, но незначительно.

Акустический комплект **Logitech Z-680** хорош для тех, кто собирает многофункциональный домашний театр и хочет подключить его сразу к нескольким источникам звука: компьютеру, домашнему стереокомплексу и, скажем, спутниковому телеприемнику. Акустические системы **Logitech Z-680** получили знак **«Выбор редакции»** как самые многофункциональные в обзоре, причем обеспечивающие отличное качество звучания.

Аудиоконструктор

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Sven** URL: **audio.sven.ru** ГДЕ КУПИТЬ: **«Никс»** URL: **www.nix.ru** ТЕЛ.: **(095)974-3333** ЦЕНА: **$398** ВЕРДИКТ: **4**

SVEN AUDIO HA-490T

Коробка с акустическими системами **Sven Audio HA-490T** внушает уважение своими размерами (с тумбочку) и приличным весом (более 40 кг). Открыв ее, я моментально превратился в ребенка, увлеченно играющего с конструктором. Здесь есть с чем повозиться: сателлиты фронтальных каналов нужно прикрепить к стойкам, которые следует зафиксировать на круглых металлических блинах-подставках. Стойки собираются из двух алюминиевых профилей, стыкуемых с помощью пластмассовых втулок. При сборке важно не спешить, иначе забудешь проложить сигнальные кабели внутри профилей. Следите за цветными наклейками на сателлитах, кабелях и аудиовыходах — они помогут не перепутать компоненты набора.

Как водится, без проблем не обошлось. В комплект были вложены слишком длинные винты М4, поэтому мне пришлось разыскивать крепеж в шкафах нашей лаборатории.

Если фронтальные сателлиты красуются на стойках высотой более метра, а колонка центрального канала укладывается боком на прямоугольную подставку, то задние сателлиты нужно вешать на стену с помощью специальных кронштейнов. Сабвуфер ты волен установить в любом месте комнаты, лишь бы хватило длины сигнальных кабелей. Удобно поставить его так, чтобы был виден индикатор режимов.

Паспорт к акустическим системам чрезмерно краток. О порядке сборки в нем не сказано ни слова, однако учти: одна лишь стойка с фронтальными акустическими системами состоит из шести конструктивных элементов (не считая ножек), и в процессе ее монтажа потребуется ввернуть 14 винтов и шурупов! Если ты не относишься к славному племени любителей головоломок, у тебя могут возникнуть трудности со сборкой комплекта. Зато, закончив, ты будешь сполна вознагражден: до того стильно выглядит вся система целиком!

Ящик сабвуфера со встроенным аудиоусилителем внушил мне священный ужас. Этот прямоугольный параллелепипед с зеркально-черной верхней поверхностью опирается на четыре конусообразные ножки. Динамик с 19-см диффузором и две трубы фазоинвертора смотрят вниз, словно сопла космической ракеты. Фирма сделала сабвуфер достаточно увесистым (32,5 кг) — чтобы при захватывающих роковых пассажах он не скакал по комнате.

Привычного вращающегося цилиндра для регулировки громкости на **Sven Audio HA-490T** ты не найдешь: все средства управления и переключатели электронные. С помощью плоского пульта размером с шоколадный батончик ты можешь менять общую громкость и отдельно уровни сабвуфера, центрального и тыловых каналов. Предусмотрены регуляторы высоких и низких частот, а также встроенный генератор пространственного звучания VSS, который придаст стереосигналу некоторый объем. Под зеркальным стеклом на передней панели сабвуфера спрятаны однострочный буквенный индикатор режимов и несколько светодиодов.



Комплект Sven Audio HA-490T создаст в комнате особую обстановку

Для подачи звукового сигнала на сабвуфере есть три стереовхода (TV, DVD и Aux), а также шестиканальный вход Ext.Direct. Все входы имеют разъемы RCA («тюльпан»). Предупреждаю: поскольку интерфейса SPDIF на акустических системах **Sven Audio HA-490T** не предусмотрено, для их использования в режиме 5.1 нужно иметь DVD-плеер или звуковую плату с шестью аналоговыми аудиовыходами. Для удобства владельца домашнего кинотеатра предусмотрены входы и выходы видеосигнала (композитного), которые переключаются одновременно со звуковыми входами. Отличная находка производителя! (Продолжительные аплодисменты).

Из-за мембранных кнопок пульт ДУ выглядит как дешевый калькулятор, а не устройство управления для высококлассного аудиокомплекта. Управлять звуком с пульта вполне удобно, дальность его действия — 7 м.

В паспорте к **Sven Audio HA-490T** указано, что каждый из сателлитов имеет номинальную мощность 30 Вт (внутри четыре миниатюрных динамика), а сабвуфер –100 Вт. Кабели к сателлитам, на мой взгляд, слишком тонкие, но покупателю ничто не помешает заменить их на толстые аудиокабели с большим сечением проводника. Общий диапазон частот акустических систем, согласно паспорту, 38 Гц - 20 кГц. Уровень звукового давления фирма не указывает.



Режим работы акустических систем HA-490T отображается на стильном люминесцентном индикаторе

А теперь о самом главном — качестве звука. Как и следовало ожидать при столь высокой паспортной мощности и огромном сабвуфере, комплект звучал оглушительно. Возможно, из-за алюминиевых корпусов сателлитов на высоких и средних частотах получался легкий металлический призвук, но колонки создавали чрезвычайно детальную и ясную пространственную панораму. Сабвуфер ухал , сотрясая бетонный пол лаборатории (временами казалось, что сейчас в комнату въедет танк), — выше всяческих похвал.

Мне кажется, что привередливого меломана такой набор бы не устроил, но для звукового сопровождения фильмов в большом помещении он идеален. Рекомендую акустические системы **Sven Audio HA-490T** тем пижонистым пользователям, кто намерен построить просторный и эффектный по дизайну домашний кинотеатр.

★★★★☆

Минимальный комплект для пространственного звука

SVEN SPS-858

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Sven** URL: **www.sven.ru** ГДЕ КУПИТЬ: **USN** URL: **www.usn.ru** ТЕЛ.: **(095)775-8202** ЦЕНА: **$67** ВЕРДИКТ: **3,5**

Акустический комплект **Sven SPS-858** создавался, похоже, для детского домашнего кинотеатра. Он состоит из пяти миниатюрных пластмассовых сателлитов размером чуть больше кубика Рубика и деревянного сабвуфера со встроенным усилителем. Помимо перечисленного выше в набор входят металлические подставки для сабвуферов и соединительные кабели.

Дизайн **SPS-858** особо привлекательным не назовешь, но этот недостаток вполне компенсируется низкой ценой. Сателлиты можно прикрутить к подставкам или повесить на стены. На передней панели сабвуфера расположены четыре регулятора громкости: фронтальных колонок, задних колонок, центрального канала и сабвуфера. Общего регулятора нет, так что громкость лучше настраивать на компьютере, иначе придется вращать все четыре ручки.

На задней панели расположены два набора аналоговых разъемов RCA для подачи сигнала: шестиканального или стереофонического. Есть также два тумблера — один переключает входы, а второй активизирует режим пространственного звучания, в котором стереосигнал преобразуется в пятиканальный и подается на все пять сателлитов. Декодера Dolby Prologic или Dolby Digital AC-3 в акустических системах нет, так что в комплекте с ними обязательно следует использовать хорошую шестиканальную звуковую плату или DVD-плейер с шестью аналоговыми выходами.

На колонки Sven SPS-858 можно подавать стереофонический или шестиканальный сигнал

В отличие от высококлассных акустических систем, **Sven 858** не умеют гасить щелчки, возникающие при включении или выключении питания, поэтому перед отключением колонок производитель рекомендует переводить все регуляторы в нулевое положение.

Как же звучит комплект? В целом неплохо, довольно чисто, причем высокие и низкие частоты присутствуют, хотя по отношению к нашим образцовым акустическим системам **Studiophile LX4** звук получается более плоский и сухой, раздающийся словно издалека. Встроенный генератор пространственного звучания делает музыку более живой и существенно расширяет панораму. Для своей цены колонки играют очень прилично.

Я порекомендую комплект **Sven SPS-858** тем экономным покупателям, которые создают домашний кинотеатр в малой комнате или оборудуют компьютер под новейшие трехмерные игры.



Sven SPS-858: сабвуфер и пять миниатюрных герметичных сателлитов

В блокнот аудиофила

Характеристики акустических систем стандартизованы, нужно лишь знать, что кроется за теми или иными техническими терминами. К сожалению, производители могут измерять параметры при разных условиях, затрудняя сравнение своих изделий. Если ты хочешь лучше понимать смысл паспортных данных акустических систем, ознакомься со следующими понятиями.

Пиковая мощность (PMPO, Peak Music Power Output) — максимальная мощность, которая может кратковременно подаваться на динамики акустической системы. И хотя динамики в таком режиме звучат ужасно и долго его не выдерживают, производители любят кичиться этим показателем, заявляя десятки и даже сотни ватт для небольших колонок. Не обращай на них внимания, читатель.

Номинальная выходная мощность (RMS, Root Mean Square) определяется так, чтобы искажения не превышали заданного порога, зависящего от класса аппаратуры. Вот здесь мы и натыкаемся на основную загвоздку. Дело в том, что производители редко указывают, при каком уровне искажений измерена номинальная выходная мощность.

Обрати внимание, любитель громкой музыки, что оба описанных показателя говорят об электрической мощности, которая подается на колонку, но отнюдь не характеризуют громкость звука. Дело в том, что динамики могут иметь разную эффективность. Так, кухонный трехпрограммный приемник с одним динамиком мощностью 1 Вт может заглушать два трехваттных динамика, которые находятся внутри ЖК-монитора. Правду о громкости музыки тебе скажет параметр звукового давления.

Звуковое давление характеризует силу аудиоколебаний, создаваемых колонкой. Измеряется на расстоянии метра от излучателя и выражается в децибелах (дБ) относительно порога слышимости.

Коэффициент гармонических и нелинейных искажений (THD, Total Harmonic Distortion), для краткости коэффициент гармоник (КГ), показывает, насколько акустическая система дребезжит, «хрюкает», сипит и звенит. КГ измеряется либо в процентах, либо в децибелах. Чем больше его величина, тем хуже звучание.

Амплитудно-частотная характеристика (АЧХ) — график, который показывает отношение амплитуд звуковых колебаний и входного сигнала во всем диапазоне воспроизводимых частот. В идеальном случае АЧХ выглядит как прямая горизонтальная линия. В реальности это кривая в форме Уральского хребта, что говорит о том, что одни частоты передаются хуже, чем другие. При рассмотрении АЧХ нужно обратить особое внимание на величину неравномерности. Чем она больше, тем сильнее искажается звук.

Диапазон воспроизводимых частот (FR, frequency response) придумали те, у кого в школе было плохо с черчением. Вместо графика АЧХ они приводят его параметры, указывая граничные частоты и неравномерность характеристики в пределах этих частот. Например, в документации можно встретить такую надпись: «80 Гц - 18 кГц при неравномерности АЧХ +/-3 дБ». Как вы понимаете, чем больше неравномерность, тем шире получается диапазон частот. Производители акустических систем для компьютеров, увы, слишком часто забывают указать неравномерность, и после этого сравнение диапазонов воспроизводимых частот становится бессмысленно.

Для стильного дома

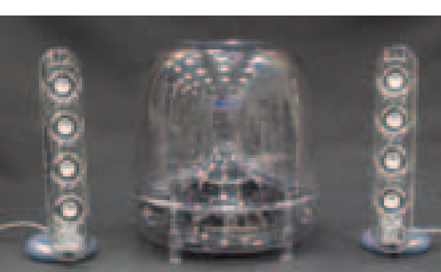
Звуковая химлаборатория

HARMAN KARDON SOUNDSTICK II

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Harman Multimedia**
URL: **www.harmanmultimedia.com** ГДЕ КУПИТЬ: **«Техносила»**
URL: **www.videovox.ru** ТЕЛ.: **(095)777-8777** ЦЕНА: **$269** ВЕРДИКТ: **5**

Вот это супер! Любуясь на акустические системы **Harman Kardon SoundStick II,** невольно задаешься философским вопросом: что первично, шикарный внешний вид или качество восприятия звука?

Мне стыдно признаться, но я человек недоверчивый. Так, я часто подвергаю сомнению технические характеристики акустических систем, которые приводят изготовители. При этом я стараюсь разобрать колонки, чтобы воочию увидеть установленные в них динамики, усилители, радиаторы, конденсаторы и силовые трансформаторы. Приятно, что акустические системы **Harman Kardon** не нужно разбирать, чтобы посмотреть, как они устроены.



Звук акустических систем Harman Kardon SoundStick II под стать их внешнему виду

Основа систем — прозрачный сабвуфер в форме приплюснутого полупрозрачного яйца с усилителем мощности внутри. Там же находится алюминиевая пластина радиатора, охлаждающего микросхемы усилителя. Самое примечательное, на мой взгляд, — это мощный 6-дюймовый низкочастотный динамик в корпусе не из металла, а из прозрачной пластмассы. Диффузор динамика направлен вниз, а труба фазоинвертора, выходящая из полой резонансной камеры, смотрит вверх. Взгляд на эту конструкцию вызывает удивительные переживания!

Где это видано? Корпус басового динамика сделан из прозрачной пластмассы!



ВЫБОР РЕДАКЦИИ COMPUTER GAMING WORLD Russian Edition

Прозрачные сателлиты нашпигованы миниатюрными широкополосными динамиками с металлическими диффузорами. Резиновая баранка-подставка на сателлитах откидывается, позволяя устанавливать их вертикально или под наклоном. Сателлиты, как и сабвуфер, имеют трубу фазоинвертора, только маленькую, выходящую на переднюю панель. На одном сателлите располагается сенсорный регулятор громкости в виде двух металлических пластин со значками «+» и «-». Питается устройство от внешнего сетевого адаптера. Система настройки чрезвычайно проста: помимо уже упомянутого сенсорного регулятора громкости есть только ручка управления уровнем сабвуфера.

«Как же протирать пыль, если она попадет внутрь большой колбы?» — спросили женщины в нашей лаборатории. По-моему, пыль должна сама выдуваться наружу через трубу фазоинвертора. Недаром шарик от пинг-понга при испытаниях подпрыгивал на горловине сабвуфера на два сантиметра.

Как и пластик, звук систем **Harman Kardon SoundStick II** чрезвычайно чистый и прозрачный. Высокие частоты воспроизводились разборчиво звонко и приятно, средние тоже, но мне показалось, что их уровень немного понижен. Басы получались мягкими, словно пуховое одеяло, но вполне отчетливыми. Удивительно, насколько хорошо звучали эти прозрачные колбы!

Акустическим системам **Harman Kardon SoundStick II** присвоен знак **«Выбор редакции»**. Я рекомендую их читателям в качестве эффектного дополнения к стильному компьютеру. Для полноценного домашнего кинотеатра нужно больше каналов, но слушать музыку и играть в компьютерные игры с **SoundStick II** — одно удовольствие.

Таблица 1. Паспортные технические характеристики акустических систем

ДВП — древесно-волокнистая плита

ПАРАМЕТРЫ	M-AUDIO STUDIOPHILE LX4 SYSTEM 2/1	JETBALANCE JB-641	LOGITECH Z-680	SVEN AUDIO HA-490T	SVEN SPS-585	HARMAN KARDON SOUNDSTICK II	JETBALANCE JB-421
ЗВУКОВАЯ СХЕМА	2.1	5.1	5.1	5.1	5.1	2.1	2.1
ЧИСЛО ПОЛОС	3	2	2	2	2	2	3
МОЩНОСТЬ УСИЛИТЕЛЯ/ДИНАМИКОВ САБВУФЕРА, ВТ	60/25	60/Нет данных	185/Нет данных	100	18 Вт/Нет данных	20/Нет данных	20 Вт/Нет данных
МОЩНОСТЬ УСИЛИТЕЛЯ/ДИНАМИКОВ САТЕЛЛИТОВ, ВТ	2x27/2x15	5x15/Нет данных	5x53/Нет данных	5x30	5x15/Нет данных	2x10/Нет данных	2x10 Вт/Нет данных
ДИАПАЗОН ЧАСТОТ	40 Гц - 20 кГц	45 Гц -18 кГц	35 Гц - 20 кГц	38 Гц - 20 кГц	20 Гц - 20 кГц	44 Гц - 20 кГц	45 Гц - 18 кГц
ЗВУКОВОЕ ДАВЛЕНИЕ, ДБ	102,5 для сателлитов, 105 для сабвуфера	Нет данных	Свыше 115	Нет данных	Нет данных	Нет данных	Нет данных
ОТНОШЕНИЕ СИГНАЛ/ШУМ, ДБ	82	55	Более 100	Нет данных	Более 75	Нет данных	45
МАТЕРИАЛ КОРПУСА	ДВП	Сабвуфер – ДВП, сателлиты – металл	Сателлиты – пластмасса, сабвуфер – ДВП	Сателлиты – алюминий, сабвуфер – ДВП	Сателлиты – пластик, сабвуфер – ДВП	Прозрачный пластик	ДВП
ВХОДЫ	Аналоговые (6 раздельных монофонических разъемов Jack)	Аналоговые RCA (4 стерео и 1 шестиканальный)	Цифровые SPDIF (оптический и «медный»), 3 аналоговых стереогнезда Mini Jack	Аналоговые RCA (3 стереовхода, 1 шестиканальный)	Аналоговые RCA (6 раздельных и 1 стереовход)	Аналоговый стерео Mini Jack	Аналоговый стерео (2 разъема RCA)

Для игр

Баланс в пользу низкой цены

JETBALANCE JB-421

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Jetbalance** URL: **www.jetbalance.ru** ГДЕ КУПИТЬ: **«Ситилинк»** URL: **www.citilink.ru** ЦЕНА: **$35** ВЕРДИКТ: **3,5**

Верь мне, читатель: колонки **Jetbalance JB-421** — это чрезвычайно выгодная покупка. Всего за 35$ ты получишь сабвуфер и два двухполосных сателлита. Скажу честно, до сих пор мне никогда не приходилось видеть трехполосные акустические системы по столь низкой цене.

Колонки **JB-421** собраны в корпусах из древесно-волокнистой плиты. Оформлены они настолько броско, насколько позволяют материалы: шпон темного дерева, хромированная и серебристая пластмасса, серебристая шелковая ткань. На мой взгляд, сабвуфер выглядит несколько помпезно, а сателлиты — вполне достойно.

Регуляторы громкости, высоких и низких частот расположены на передней панели сабвуфера. На задней находятся разъемы для подключения акустических систем и одного источника стереосигнала. В комплекте поставляются кабели к компьютеру и краткая инструкция. Собрать системы проще простого, использовать еще проще. Только учти, что сателлиты имеют трубу фазоинвертора, выходящую назад, поэтому их не рекомендуется прижимать к стене вплотную.

Сателлиты, на мой взгляд, выглядят гораздо выигрышнее сабвуфера, но звучат немножко похуже. Басы при тестировании были чрезвычайно глубокими, насыщенными и бархатистыми, а из трубы фазоинвертора буквально дул ветер — ух! Средние и высокие частоты, увы, звучали с легкой хрипотцой, колокольчики казались отличными не так аккуратно, как воспроизводимые на образцовых колонках **M-Audio**. При вращении ручки громкости в колонках раздавался легкий треск. С этим придется смириться, если ты нацелишься получить максимум возможностей за минимальные деньги. Рекомендую акустические системы **Jetbalance JB-421** экономным покупателям, которые играют в компьютерные игры и слушают на компьютере музыкальные компакт-диски.

Jetbalance JB-421 — трехполосные системы для компьютера



На задней панели JB-421 расположены стереовход и выходы на сателлиты, больше ничего

Схемы кодирования многоканального звука

Dolby Surround (DSS) — кодирование в двухканальном сигнале трех звуковых каналов: левого, правого и пространственного (surround). Без декодера воспроизводится как обычное стерео.

Dolby Surround ProLogic (DPL) — усовершенствованная технология DSS; добавлен центральный канал.

THX — стандарт, созданный сотрудниками студии Lucasfilm на основе DPL. Пространственный канал разделен на два псевдостереофонических — левый и правый. Кроме того, добавлен низкочастотный канал для подключения сабвуфера. Для прослушивания в малых помещениях предусмотрена дополнительная обработка сигнала.

Dolby Digital AC-3 — полноценная шестиканальная (5.1) схема, предусматривающая не подмешивание дополнительной информации о каналах в стереопоток, а отдельное их представление. Включает пять широкополосных (30 - 20 000 Гц) каналов: три фронтальных (левый, центральный и правый), два задних (левый и правый), а также низкочастотный (20 - 120 Гц) канал сабвуфера. Используется на дисках DVD-Video.

Dolby Digital EX — система формата 6.1. В отличие от предыдущей схемы, обеспечивает не два, а три задних канала — левый, правый и центральный.

Digital Theater System (DTS) — шестиканальная цифровая система записи звукового сопровождения кинофильмов, получившая широкое распространение в США. Благодаря меньшей степени сжатия, обеспечивает более высокое качество звучания, чем AC-3.

Virtual Dolby Surround, Virtual Surround Sound (VSS), Virtual 3D Surround, 3D-Phonic, Spatializer — алгоритмы обработки звука, позволяющие имитировать пространственное звучание при воспроизведении через стереосистему.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Genius** URL: **www.genius.ru** ГДЕ КУПИТЬ: **«Бюрократ»** URL: **www.buro.ru** ТЕЛ.: **(095)745-5511** ЦЕНА: **$25**

Легким движением руки

GENIUS KB-29E CALCULATOR

Лень — двигатель прогресса

Первые лучи солнца меняют магический ландшафт игры, и после бессонной ночи, проведенной в *EverQuest*, геймер ненадолго покидает мир виртуальный, чтобы окунуться в реальный, который также полон приключений и опасностей — чего только стоит написать реферат или подготовить отчет для босса! И тут-то нашему герою на помощь приходит клавиатура KB-29e Calculator производства компании Genius.

Сие устройство, оформленное в черных и серебристых тонах, выглядит просто и изящно, как пульт управления летающей тарелкой. Клавиши имеют средний ход, нажимаются мягко и приятно, и даже одновременное нажатие пяти клавиш отрабатывается нормально.

Геймер, не любящий лишних телодвижений, оценит восемь серебристых кнопок, которые запускают Интернет-браузер и помогают в навигации по Сети и работе с почтой. Правая рука, давно сросшаяся с мышью, отдыхает, пока пальцы левой вращают колесо прокрутки в путешествиях по скомпилированным отчетам и рефератам. Для ленивых любителей комфорта слева добавлены еще три кнопки — они вызывают майкрософтовские программы **Word, Excel** и **PowerPoint**. Есть кнопочка для перевода машины в «дремлющий» режим. И даже управлять медиа-проигрывателем можно непосредственно с клавиатуры. Для этого в центре овальной серебристой панели есть группа клавиш, которая позволяет запустить **Windows Media Player**, выбрать музыкальную дорожку или видеофрагмент, подрегулировать громкость звука.

Калькулятор в клавиатуре Genius KB-29e поможет игроку подсчитать число поверженных противников



Управлять медиа-проигрывателем можно непосредственно с клавиатуры

Мелочь, а приятно: для тех, кто работает с текстовыми редакторами и таблицами, на вертикальных гранях клавиш нанесено их назначение в сочетании с <Ctrl> — Cut, Copy, Save и другие стандартные функции. Единственное замечание — кириллица обозначена тем же белым цветом, что и латиница.

Еще одна «фенька» — встроенный калькулятор с ЖК-дисплеем. В работе с ним используется стандартное цифровое наборное поле. Специальная клавиша PC/Cal переключает компьютер в режим калькулятора, а Send — моментально переносит результат вычислений в текущую программу. Что ни говори, а лень — это мощный двигатель прогресса!

Протестированная клавиатура подключается к порту PS/2, но фирма выпускает вариант и с USB-портом. В комплект поставки входит CD-ROM с драйверами. Инструкция по эксплуатации отсутствует, впрочем, покажите мне геймера, который читает эти самые инструкции!

Подытоживая свои впечатления, порекомендую эту клавиатуру в комплект к стильному черному или серебристому системному блоку тем, кто любит работать, играть и путешествовать по Интернету с комфортом. **Анна Соколова**

Вердикт ★★★★½

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Gigabyte Technology** URL: **www.gigabyte.ru** ГДЕ КУПИТЬ: **ISM Computers** URL: **www.ism.ru** ТЕЛ.: **(095)718-4010** ЦЕНА: **$340**

Gigabyte снаружи компьютера

GIGABYTE G-MAX GD-1503BP

Нарядный монитор для игроманов

Торговая марка *Gigabyte* до недавних пор ассоциировалась у компьютерщиков лишь с комплектующими для сборки машин — системными и графическими платами. Но вот в продаже появились мониторы Gigabyte. Что это такое? Давай посмотрим.

Внешний вид 15-дюймового ЖК-монитора **Gigabyte G-Max GD-1503BP** вызвал у меня самые приятные чувства. Серебристый корпус строгого дизайна сиял на столе, словно месяц на ночном небосводе. Прямоугольные формы ЖК-панели G-Max очень удачно сочетаются с округлым основанием и изогнутой ножкой подставки.

Основные характеристики **GD-1503BP** примерно такие же, как у большинства 15-дюймовых моделей других изготовителей. Разрешение 1024x768, шаг точек 0,297 мм, время отклика 16 мс, яркость 200 кд/м², контрастность 400:1. Диапазон частот горизонтальной развертки 30-60 кГц, вертикальной — 60-75 Гц. Углы обзора: 160° по горизонтали и 150° по вертикали. Мощность динамиков 2x2 Вт.

А теперь мне придется огорчить любителей всего универсального. Наклонять экран подставка позволяет, а вот регулировать его высоту над столом — нет. Цифровой вход в мониторе не предусмотрен — не тот ценовой класс. Зато имеются встроенные динамики, вернее сказать, «пищалки».

Что же насчет качества изображения? Образец, протестированный в нашей лаборатории, показывал очень неплохо. На белом поле можно было заметить некоторую неравномерность в освещенности, но цветовые оттенки аппарат передавал просто отлично. Краски выглядели великолепно — живо и насыщенно. Учтите, любители цифровой фотографии, аппарат точно прорисовывает детали в тенях и на светлом. Текст читается отлично.

Нельзя сказать, что при наблюдении под углом оттенки совсем не меняются, этим грешит любой ЖК-монитор. Но сектор обзора у **Gigabyte** довольно широкий — за таким экраном вполне комфортно сгрудиться втроем и вчетвером, наблюдая за игрой. Самый главный для геймера тест — на передачу движения — завершился вполне прилично: хвостов за движущимися автомобилями не было, цвета во время движения не искажались и грани предметов не теряли четкости.



Монитор Gigabyte G-Max GD-1503BP отлично передает движение в играх

Встроенные динамики играли буквально шепотом, даже при максимальном уровне громкости. Их мощности хватит на комнату площадью один квадратный метр, не больше. Высокие частоты вырывались из недр аппарата со скрипом, низкие не вырывались вообще. Я пришел к выводу, что динамики были встроены в монитор **G-Max** как еще одна приманка для покупателя, но не как источник звука.

Итак, закрыв глаза на слабые динамики, отмечу трехлетнюю гарантию на монитор и приличное качество изображения. Я считаю модель **Gigabyte GD-1503BP** неплохим выбором для экономного покупателя. **Иван Рогожкин**



ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Apacer** URL: **www.apacer.com** ГДЕ КУПИТЬ: **DNA Trading** URL: **www.dna.ru** ТЕЛ.: **(095)232-0709** ЦЕНА: **$120**

Шпионская штучка

Размеры — минимальные, возможности — максимальные

APACER IMAGE STENO SV300

Решил на днях прокатиться в метро, и за те несколько минут, пока я медленно, но верно погружался в бездну, меня раз пять успели поймать в объектив наглые папарацци. Фотокамера в начале XXI века — далеко не роскошь. Впрочем, цифровые камеры по карману не каждому, а вот отдать за модный гибрид мобильного телефона и встроенной в него фотокамеры пару сотен условных единиц хотят многие. Однако не все намерены кичиться модными техническими штучками: некоторые, снимая, хотят оставаться незамеченными.

Предположим, ты, читатель, пользуешься несколькими компьютерами — в клубе, у друзей, в институте, дома, на работе — и часто переносишь программы и файлы с одного на другой. Еще тебе нужен сверхминиатюрный цифровой фотоаппарат для пересъемки конспектов и контрольных работ, а также запечатления геймерских подвигов. Как это совместить? Есть простой выход — покупка флэш-брелока с фотокамерой! Если хочешь узнать, что это за овощ — читай до конца.

Сегодня мы тестируем **USB Flash Cam Apacer Image Steno SV300**. Далее по-русски. Это миниатюрный USB-диск, совмещенный с фотоаппаратом, который без проблем можно разместить в нагрудном кармане или просто повесить на шею. Точный размер испытуемого таков: 95x26x14 мм — в три раза меньше мобильного телефона. Внешний вид устройства ничем не примечателен — эдакая неприметная серая мышка без особых дизайнерских изысков. Вероятно, серый — это лучший цвет для шпионской штучки, но, как я думаю, любителям повыпендриваться ярко-красный или голубой приборчик понравился бы больше.

Apacer Image Steno может работать как Web-камера

На что же способен этот брелок? Не на все, но на многое. Например — переносить файлы и программы (32, 64 или 128 Мбайт в зависимости от модификации устройства) и отщелкивать один за другим снимки с разрешением 640x480, а главное — следить, чтобы память не заполнилась под завязку. Также есть возможность видеосъемки со скоростью 15 кадров в секунду (при размере кадра 320x240), которую лучше вести в светлое время суток. Если в камере 128 Мбайт памяти (именно такой образец я тестировал), видеозапись может длиться более пяти минут. В процессе фото- и видеосъемки приборчик питается от встроенного аккумулятора, который подзаряжается от компьютера через USB-порт.

Теперь — о качестве фотографий и видеофильмов, полученных при истязании **USB Flash Cam**. Для начала небольшое предостережение: фото- и видеосъемку лучше проводить на улице при солнечном свете или, на крайний случай, в помещении, которое освещается с помощью люминесцентных ламп (ламп дневного света). Если замкнутое пространство озаряется обычными лампами накаливания, снимки, получаются либо сильно затененные, либо чересчур светлые. Кстати, встроенной вспышкой аппарат похвастаться не может. Видеоклипы испытуемая камера рождает приличного качества и, что особо приятно, без тормозов. Единственная проблема — возможная нехватка памяти; даже 128 Мбайт, которые на свой борт помещает камера с максимальным объемом, не способны удовлетворить амбиции будущего Спилберга. Хотя для фотографий вполне хватит и 64 Мбайт.



При фотосъемке вам помогут оптический видоискатель и ЖК-индикатор

Немного об удобстве использования: **Apacer Image Steno** вполне можно доверить младшему брату или сестре. Управлять камерой максимально просто. Всего две кнопки, выдвижной оптический видоискатель и небольшой, но информативный ЖК-дисплей. Ничего лишнего. Правда, есть и недостатки, связанные с примитивным управлением. Начальный «разогрев» камеры меня откровенно огорчил. После нажатия на кнопку Power брелок около восьми секунд не подает никаких признаков жизни, и лишь по истечении этого срока писком сообщает о готовности к съемке. Как ты понимаешь, объект съемки за это время может испариться.

Теперь — о подключении устройства к компьютеру. Ничего сложного в этом нет. В комплект входит небольшая подставка, от которой к USB-порту компью-

тера тянется тоненький хвостик. (Впрочем, брелок можно вставлять непосредственно в USB-порт). Система Windows XP создает для Image Steno специальный диск, именно с ним нужно работать. Туда можно заслать важные файлы или перенести с него на жесткий диск отснятые видео- и фотоматериалы. Короче, с использованием камеры проблем возникнуть не должно, тем более что комплект поставки оказался на удивление обширным.

К **Apacer Image Steno** прилагается удобная инструкция на английском языке, расшифровать которую окажется по силам даже пятикласснику — ему помогут наглядные иллюстрации. В довесок к этому — CD-ROM с неплохой подборкой программ, причем не пробных версий, а полноценных, работающих сколь угодно долго.

Гибрид флэш-диска и фотокамеры под названием **Apacer Image Steno** произвел на меня хорошее впечатление скромными размерами и совершенно не скромными для такой малышки возможностями. А минусы, перечисленные в этой статье, — это в большей степени придирки из-за отсутствия серьезных недостатков. **Алексей Морозов**

Вердикт ★★★★★

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Thermaltake Technology** URL: **www.thermaltake.com** ГДЕ КУПИТЬ: **3Logic** URL: **www.3l.ru** ТЕЛ.: **(095)737-6109** ЦЕНА: **Нет данных**

Алюминиевая башня

Новинка для сборщиков-любителей

LANMOTO VA1000

Компьютерный корпус сегодня — это не просто обитель комплектующих, как было еще пару лет назад. Все корпуса выглядели одинаково — схожие формы, серый цвет. Сегодня такие уже никому не интересны. Современный корпус должен украшать интерьер и обладать множеством различных дополнений — вентиляторами (желательно светящимися), замками для защиты от доступа внутрь и портами на передней панели. Естественно, он должен открываться без отвертки и быть просторным, чтобы в него можно было установить массу устройств. В общем, требований к вместилищу компьютера в наше время предъявляется очень много. Мне кажется, что изделие *LANmoto VA1000* компании Thermaltake, известной своими радиаторами, вплотную приблизилось к понятию «идеальный корпус».

Вынимая **LANmoto** из коробки, понимаешь: что-то не так. Ставишь на пол, снова поднимаешь. И так несколько раз. Потом соображаешь, в чем тут дело — несмотря на свои немалые габариты, корпус очень легкий. Объяснение можно прочитать на коробке — он сделан из алюминия, поэтому гораздо легче большинства своих собратьев. И это неудивительно, ведь он создавался не для прозябания на рабочем столе, а специально для участия в вечеринках-соревнованиях LAN-party, куда каждый приезжает со своим системным блоком.

Маленькая масса — важный показатель (ведь переноска системного блока для некоторых геймеров — единственный вид физической нагрузки), но далеко не все, что требуется от профессионального игрового корпуса. Настоящие маньяки играют сутки напролет, а их компьютеры очень сильно греются. Для борьбы с этой напастью **VA1000** оснащен вентиляторами: по одному на передней (нагнетает воздух внутрь, охлаждая жесткие диски) и задней панели. Эти огромные 120-миллиметровые монстры еще и светятся. На боковой панели расположен вентилятор поменьше (90 мм), он разгоняет подушку горячего воздуха вокруг процессора. Кстати, боковая стенка корпуса прозрачная, так что игра света от вентиляторов — как на ладони. Весь этот хладокомбинат работает не сам по себе, а контролируется специальной панелью с ЖК-индикатором (он показывает температуру внутреннего воздуха и обороты вентиляторов). Также на панели расположены два порта USB и один FireWire.

Как на LAN-party, так и в любом другом месте, посторонние исследователи могут попытаться залезть в



Thermaltake LANmoto — новый корпус для мощного компьютера


Платы фиксируются в гнездах защелками, а не винтами

твой компьютер. Если ты приобретешь себе этот корпус, проблемы у них начнутся буквально сразу — ведь у него два замка. Один не позволяет снять боковую панель, а другой фиксирует дверку, которая прикрывает собой доступ к накопителям на передней стороне корпуса. Так что «но пасаран!».

Есть еще приятные мелочи. Например, все платы можно устанавливать, не прикручивая винтами — их зафиксируют специальные защелки. А для снижения вибрации жестких дисков (вибрация — не просто противный звук, а еще и сокращение срока жизни винчестера!) болты, которыми они крепятся к корпусу, продеваются сквозь резиновые втулки.

В отличие от большинства своих собратьев, **LANmoto** поставляется без блока питания. С одной стороны, это лишние расходы и возня с покупкой. С другой — свобода выбора. Компьютеры становятся все более требовательны к электропитанию, и блок может понадобиться очень мощный. Так что, его лучше подобрать самому.

Единственный недостаток: у неопытного пользователя могут возникнуть проблемы с подключением всей этой системы, особенно — вентиляторов и панели управления. А в инструкции по этому поводу ничего не сказано.

Однако корпус **LANmoto** определенно не для новичков. Мощная система охлаждения, маленький вес, защита от чужих рук, безвинтовое крепление плат и много еще всего. Так что, мастер компьютерной сборки, начни свое творчество с покупки классного корпуса! Добавь достойный блок питания — и вперед! Мы протестировали синий корпус, но фирма также выпускает варианты с красной, черной и белой окраской.

Сергей Никитин



НОВОСТИ

Новый взгляд на графику с Nvidia

Новый графический чип **NV40** и готовые видеоплаты на его основе — модели **GeForce 6800** и **6800 Ultra** — фирма Nvidia представила в Москве всего на день позже общемировой премьеры. Ходили слухи, что примененных в чипе новинок хватит на настоящий переворот в игровом деле. Похоже, так оно и есть — вот технические характеристики старшей платы **GeForce 6800 Ultra**: ГП насчитывает 220 млн. транзисторов и содержит 16 конвейеров, работая на частоте 400 МГц. На плате применена 256-битная память GDDR3 с рабочей частотой 1100 МГц и шина AGP 8x, обеспечена поддержка таких программных интерфейсов, как DirectX 9 и OpenGL 1.5, есть совместимость с шейдерами версии 3.0 (они используются, к примеру, в **S.T.A.L.K.E.R.**, **Doom III** и **Half-Life 2**) и шестнадцатикратная анизотропная фильтрация. Звучит впечатляюще?

По сравнению с прежним флагманским ГП Nvidia количество транзисторов и конвейеров удвоилось, частота памяти перевалила за 1 ГГц. Добавим сюда реализованную на аппаратном уровне поддержку кодирования/декодирования видео и TV-кодер для прямого вывода изображения на телевизор.

Пока платы оснащаются памятью в 256-Мбайт. Вариант с 512 Мбайт памяти ожидается к лету. Вероятно, позже появятся модификации с шиной PCI Express. Предполагается, что старшая модель (**Ultra**) будет стоить в районе 500$, а модификация помедленнее — около 300$.

О выпуске изделий на основе нового ГП уже заявили ведущие производители графических плат. Также о своем решении оснащать такими платами новые машины объявили многие сборщики персональных компьютеров. В частности, российская компания R&K будет устанавливать платы **GeForce 6800 Ultra** в свои компьютеры серии **Spring 64**. **Филипп Кузьмин**


GeForce 6800 Ultra — новый флагман от Nvidia


2004
(game)land
ОСНОВАНА В 1992
ДВИЖЕНИЕ ВВЕРХ
СТРАНА ИГР
МАГИЯ
ПУТЕВОДИТЕЛЬ
SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW
ХУЛИГАН
ХАРДКОР
СВОЙ БИЗНЕС
10 ЧЕЛОВЕК
COMPUTER GAMING WORLD
ХАКЕР
SMS-подстава
СПЕЦ ХАКЕР
E-COMMERSE
ЛУЧШИЕ КАРМАННЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ
ВЫБИРАЕМ НОУТБУК
ИГРЫ
PAINKILLER
DVD
ДОБИТЬ БИЛЛА!
ЖЕЛЕЗО

Железячные истории

Кому и зачем нужны 64-битные игры?

В одном из прошлых номеров мы уже говорили о том, что процессор AMD Athlon 64 — это, пожалуй, лучший на сегодняшний день игровой CPU. Сейчас к релизу готовится 64-битная версия Windows XP, а корпорация Intel выпустила свой вариант 64-битного процессора. Это значит, в ближайшем будущем 64-битные компьютеры и программы станут обычным делом. Что же всеобщий переход на 64-битную разрядность означает для нас — PC-геймеров?

По большому счету, у 64-битного процессора перед 32-битным два основных преимущества: более длинные регистры и возможность работы с большими объемами оперативной памяти. Прочие бонусы малозначимы. Стоит отметить, что все возможности 64-битного процессора абсолютно бесполезны без 64-битной операционной системы, но это уже тема отдельного разговора, и к ней мы вернемся в одном из следующих номеров *CGW*.

А сейчас — рассмотрим два главных достоинства новых CPU, представив, что в нашем распоряжении УЖЕ имеются работоспособные 64-битные версии Windows и DirectX.

Целый виртуальный мир в памяти!

Более длинные регистры позволяют программе выполнять сложные 64-битные вычисления целиком, не разбивая их на отдельные фрагменты (32-битные процессоры вынуждены дробить программы, чтобы уместить их в свои регистры). Впрочем, по большому счету, особой ценности для игр это не представляет.

А вот другое преимущество новых процессоров — адресация больших объемов памяти, с точки зрения игр — свойство исключительно полезное. Если вы хотите создать огромный виртуальный мир с миллионами меняющихся объектов, то для хранения информации о них вам потребуется ОЧЕНЬ много памяти. Конечно, существуют способы оптимизации структуры хранения данных, но места все равно требуется очень много. Возможность работать с объемами памяти, превышающими 4 гигабайта (максимальный объем, который поддерживают 32-битные процессоры), сильно упростит жизнь игровых разработчиков и программистов.

Интересный факт: нынешние модели Athlon 64 на самом деле НЕ являются 64-битными в полном смысле этого слова: они имеют 40-битную адресацию памяти и 48-битные регистры. Впрочем, это достаточно много: 40-битная адресация позволяет CPU напрямую взаимодействовать с 1099511627776 байтами (или 1024 гигабайтами) памяти, что в 256 раз больше, чем максимальный объем, доступный 32-битному процессору. Вряд ли в ближайшем будущем хоть одна игра сможет полностью загрузить такое количество оперативки!

Все возможности 64-битного процессора абсолютно бесполезны без 64-битной операционной системы — но это тема для отдельного разговора, и к ней мы вернемся в одном из следующих номеров *CGW*

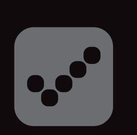


Ура! Память дешевеет!

Возможность адресовать большие объемы памяти имеет и еще одно практическое преимущество. Емкость модулей RAM постоянно растет. Через пару лет большинство игровых компьютеров будут иметь, как минимум, 2GB оперативной памяти, а модули емкостью меньше 1 гигабайта просто исчезнут из продажи. Чтобы работать с возросшими объемами RAM, вашей системе потребуется новый, более мощный механизм адресации.

Ну а как же те, кто уже купил Athlon 64? Их-то игровые системы обладают достаточным «запасом прочности»? Им в течение ближайших лет не придется раскошеливаться на апгрейд? Непростой вопрос. Может быть, и придется. Вспомните ситуацию с GeForce3: те, кто купили первые модели этой видеоплаты, спустя некоторое время поняли, что их супернавороченные карточки не подходят для нового поколения игр, поддерживающих программируемые шейдеры. Точно так же к моменту появления игр, которые будут поддерживать 64-битную адресацию, те, кто купил сейчас Athlon 64, могут с грустью обнаружить, что их процессоры давно уже относятся к категории «low-end». (Сейчас, накануне выхода 64-битной версии Windows, можно с уверенностью предположить, что первые 64-битные игры появятся на рынке не раньше, чем через год-два).

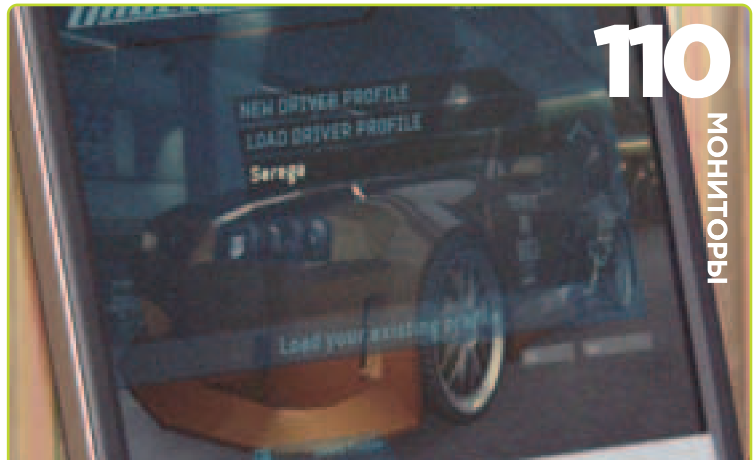
К тому моменту уже будут доступны анонсированные Intel процессоры серии «32e» — они будут представлять собой x86-совместимые 64-битные камни. Пользователи смогут оценить достоинства и недостатки конкурирующих платформ и сами выбрать для себя наилучший вариант. Причем, процессоры от Intel, скорее всего, очень быстро обгонят по производительности CPU от AMD — и вот тогда мы посмотрим, сохранят ли те, кто уже сейчас купил Athlon 64, верность своей 64-битной платформе. **Лойд Кейс**



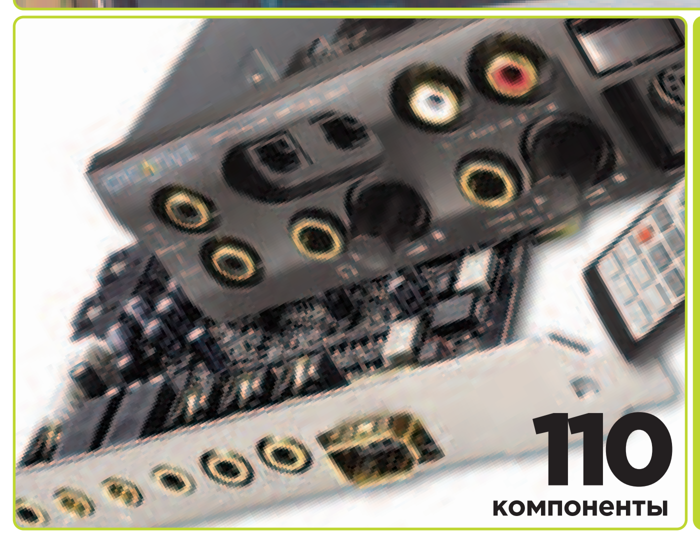
Обрати внимание











Внутри

Нескончаемая гонка за... Вы приобрели блестящий Radeon 9800 XT и потрясающие Creative Giga-works S750s, после чего ваш зловредный сосед приходит к вам в гости и хвастается Radeon 99000 XXXT и аудиосистемой Gigaworks U571 10.3. Вы можете прийти в ярость или обозвать его грязным лжецом... или воспользоваться нашим гидом и купить себе все самое лучшее.

ЖЕЛЕЗНЫЙ ГИД

Наши рекомендации



Продолжая публиковать ежемесячный перечень рекомендуемых компьютеров и периферийных устройств, мы хотим рассказать тебе, читатель, о нашей железной позиции. Не в железках счастье и даже не в их количестве. Пусть компьютерщики-фанаты собирают и модернизируют машины ради самого процесса сборки и модернизации. Мы предлагаем использовать компьютер как прекрасный инструмент для работы, источник развлечений и средство общения через Интернет. Нам будет приятно, если ты приобретешь что-либо по нашим рекомендациям, но еще приятнее, если ты сможешь задействовать эту вещь на полную катушку.

За последние месяцы ничего революционно нового в компьютерной индустрии не произошло, если не считать выпуска очередных флагманских графических акселераторов от фирм nVidia и ATI. Однако корпорация Intel готовит нам сюрпризы, которые будут описаны в ближайших выпусках журнала *CGW*. Речь идет, конечно же, о процессорах нового поколения и гнездах для них, о чипсетах, памяти DDR2, интерфейсе PCI Express и звуковом стандарте High Definition Audio.

Если ты не сумеешь найти в продаже рекомендуемое нами устройство, разузнай об аналогах, которые выпускаются другими фирмами. Так, одних только поставщиков мониторов на российском рынке насчитывается более полусотни.

КОМПЬЮТЕРЫ

Если ты — человек занятой, то наверняка предпочтешь приобрести компьютер целиком, а не собирать его по частям. Тем более, что фирма в случае поломки его отремонтирует. Время — деньги, как говорит народная мудрость.

На основе процессоров Intel



ИЗДЕЛИЕ	КОММЕНТАРИИ
МОДЕЛЬ ВЫСШЕГО КЛАССА **USN Leader** Цена: $1787 (без монитора) Производитель: USN Computers	USN Leader — лидер по многим показателям. В этой машине установлен быстрый процессор Pentium 4 с частотой 3,2 ГГц, отличная графическая плата Radeon 9800 XT и дисковый массив на двух винчестерах Serial ATA. Отличный аппарат для работы и развлечений!
НЕДОРОГОЙ ВАРИАНТ **OFT «Графика»** Цена: $1027 (без монитора) Производитель: «Офис Техникс»	**Неплохие скоростные характеристики и приемлемая цена прекрасно сочетаются в компьютере «Графика» фирмы «Офис Техникс».**

На основе процессоров AMD



ИЗДЕЛИЕ	КОММЕНТАРИИ
МОДЕЛЬ ВЫСШЕГО КЛАССА **Formoza 8240AXNF** Цена: $2700 (без монитора) Производитель: «Формоза»	После того, как корпорация Intel объявила о скором выпуске 64-разрядных процессоров, совместимых с AMD Athlon 64, популярность машин на последнем выросла еще больше. Formoza 8240AXNF оснащена гигабайтом памяти, 3D-акселератором Radeon 9800 XT и скоростным дисковым массивом емкостью 300 Гбайт.
НЕДОРОГОЙ ВАРИАНТ **PTKK-25A-M** Цена: $795 Производитель: «Радиокомплект-компьютер»	**Несмотря на невысокую цену, компьютер PTKK-25A-M позволяет хорошо поработать и с чувством отдохнуть.**

Мини-платформы

Мини-платформы оригинально выглядят, занимают мало места, почти бесшумно работают и греются меньше, чем полноразмерные компьютеры. Один недостаток — они слишком низки для того, чтобы на них сидеть. Собрав компьютер в необычном конструктиве, ты сможешь выразить свою индивидуальность.



ИЗДЕЛИЕ	КОММЕНТАРИИ
МОДЕЛЬ ВЫСШЕГО КЛАССА **Shuttle XPC RefleXion SB61G2** Цена: $410 Shuttle	Конструктив XPC RefleXion был создан специально к 20-летию компании Shuttle. Это стильная штучная вещь на чипсете i865, допускающая установку процессора Pentium 4 с частотой до 3,2 ГГц, до 2 Гбайт памяти и мощного графического акселератора.
НЕДОРОГОЙ ВАРИАНТ **Soltek Qbic EQ2000M MiniPC** Цена: $280 Soltek Computer	**Эта мини-платформа не сможет похвастаться новейшим чипсетом с двухканальной памятью, но зато позволит с небольшими затратами собрать надежный компьютер оригинального вида.**

ПЕРИФЕРИЙНЫЕ УСТРОЙСТВА



Компьютер без периферийных устройств далеко не столь привлекателен, как девушка без одежды. Мы рекомендуем надежные и симпатичные устройства, которые помогут тебе работать и играть за экраном.

Акустические системы



ИЗДЕЛИЕ	КОММЕНТАРИИ
МОДЕЛЬ ВЫСШЕГО КЛАССА **M-Audio Studiophile LX4** Цена: $335 Производитель: M-Audio	Созданы для чистой и детальной передачи звука. Мощный сабвуфер содержит шесть усилителей, позволяющих быстро нарастить трехкомпонентную систему до шестикомпонентной.
НЕДОРОГОЙ ВАРИАНТ **Jazz J-8902** Цена: $53 Производитель: Jazz Speakers	**Эта трехкомпонентная модель неплохо играет, недорого стоит, а выглядит вообще сногсшибательно: как инопланетные яйца.**

Клавиатуры и мыши



ИЗДЕЛИЕ	КОММЕНТАРИИ
МОДЕЛЬ ВЫСШЕГО КЛАССА **Logitech DiNovo Media Desktop** Цена: $350 Производитель: Logitech	Комплект DiNovo состоит из замечательной мыши, медиа-пада и зарядного устройства для мыши, которое одновременно служит Bluetooth-концентратором.
НЕДОРОГОЙ ВАРИАНТ **Genius KB29-e Calculator** Цена: $25 Производитель: Genius	**Встроить в клавиатуру кнопки для управления медиа-проигрывателем и браузером додагались многие производители, а вот добавить калькулятор со своим ЖК-дисплеем сумела только компания Genius. Клавиатура KB29-e Calculator прекрасно оформлена и удобна в работе.**

Джойстик



ИЗДЕЛИЕ	КОММЕНТАРИИ
НАШ ВЫБОР **Saitek Cyborg 3D Force** Цена: $95 Производитель: Saitek	Мало кто задумывается о такой характеристике джойстика, как скорость реакции, а ведь она определяет, сможешь ли ты вписаться в поворот или обойти соперника на крутом вираже. Джойстик Cyborg 3D Force не только быстро реагирует на действия игрока, но и имитирует телесные ощущения с помощью системы силовой обратной связи. Супер!

Проектор



ИЗДЕЛИЕ	КОММЕНТАРИИ
НАШ ВЫБОР **Epson EMP-TW500** Цена: $4290 Производитель: Epson	С виду — подушка-подушкой. Но если ты приобретешь этот шикарный проектор для домашнего кинотеатра, увидишь такое, что тебе и не снилось. Проектор Epson EMP-TW500 превратит твой дом в шикарный кинозал.

ПЕРИФЕРИЙНЫЕ УСТРОЙСТВА

Рулевое колесо



ИЗДЕЛИЕ	КОММЕНТАРИИ
НАШ ВЫБОР **Thrustmaster F1** Цена: $163 Производитель: Thrustmaster	Рулевое колесо Thrustmaster F1 имитирует руль гоночной модели Ferrari. Будучи усилено металлическими элементами и снабжено системой силовой обратной связи, колесо выдержит немало жарких гонок.

МОНИТОРЫ

Мода на красивые разноцветные компьютерные корпусы может пройти так же быстро, как и началась, а вот стремление пользователя иметь хороший монитор никогда не исчезнет. Сегодня ты волен выбирать плоские ЖК- или громоздкие ЭЛТ-модели, а через пару-тройку лет в дисплеях появятся и другие технологии.

Мониторы всех типов



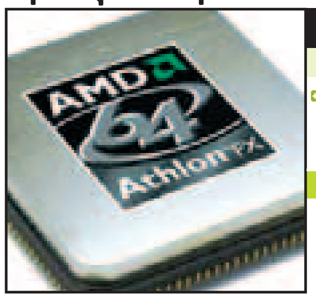
ИЗДЕЛИЕ	КОММЕНТАРИИ
МОДЕЛЬ ВЫСШЕГО КЛАССА **BenQ FP767-12** Цена: $500 Производитель: BenQ	Этот монитор — находка для истинного геймера, намеревающегося добиться исключительных результатов в компьютерных баталиях. BenQ FP767-12 обладает рекордно малым временем отклика 12 мс, позволяя игроку быстрее и точнее реагировать в сложной ситуации.
НЕДОРОГОЙ ВАРИАНТ **Samsung SyncMaster 793s** Цена: $140 Производитель: Samsung Electronics	**Экономным игрокам и пользователям, которые довольствуются старой доброй ЭЛТ-технологией, мы рекомендуем 17-дюймовый монитор Samsung SyncMaster 793s.**

КОМПОНЕНТЫ



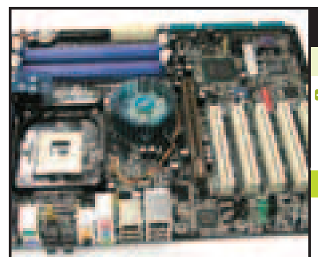
Маленькие дети возятся с маленькими конструкторами, взрослые дяди — с большими, собирая мотоциклы, автомобили и компьютеры. Правильно выбрав комплектующие, ты получишь надежную и быструю машину.

Процессор



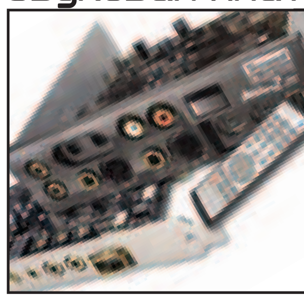
ИЗДЕЛИЕ	КОММЕНТАРИИ
МОДЕЛЬ ВЫСШЕГО КЛАССА **Athlon 64 FX-53** Цена: $800 Производитель: AMD	Среди процессоров для домашних компьютеров этот 64-разрядный Athlon выглядит, словно царь горы. Он быстро работает с обычными 32-разрядными программами, но когда появятся 64-разрядные, ему просто не будет равных.
НЕДОРОГОЙ ВАРИАНТ **Pentium 4 2,4 ГГц** Цена: $130 Производитель: Intel	**Процессор Pentium 4 сегодня считается основной «рабочей лошадкой», и именно на него разработчики ориентируют новые программы. Выбрав Pentium 4, ты не промахнешься.**

Системная плата



ИЗДЕЛИЕ	КОММЕНТАРИИ
МОДЕЛЬ ВЫСШЕГО КЛАССА **ABIT IC7 Max 3** Цена: $235 Производитель: ABIT Computer	Эта системная плата рассчитана на самые мощные интеловские процессоры — Pentium 4 Extreme Edition и Prescott. Схемы питания процессора охлаждаются отдельным вентилятором.
НЕДОРОГОЙ ВАРИАНТ **Manli M-RS300/M** Цена: $80 Производитель: Manli	**Эта миниатюрная системная плата формата Micro ATX содержит встроенный графический контроллер Radeon 9100 IGP, а потому компьютер на ней обойдется вам совсем недорого.**

Звуковая плата



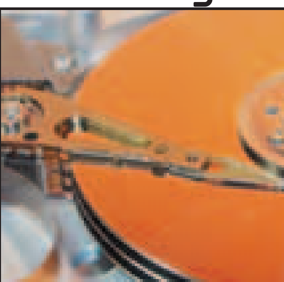
ИЗДЕЛИЕ	КОММЕНТАРИИ
МОДЕЛЬ ВЫСШЕГО КЛАССА	
Audigy 2 7.1 Platinum Цена: $250 Производитель: Creative	Эта шикарная звуковая плата вместе с отличным качеством звучания привнесет в ваш компьютер пульт управления.
НЕДОРОГОЙ ВАРИАНТ	
Встроенная в системную плату звуковая микросхема Цена: бесплатно	**Встроенная микросхема, быть может, не даст той чистоты звука, что отдельная аудиоплата, но обеспечит компьютеру вполне приличное пространственное звучание.**

Графические адаптеры



ИЗДЕЛИЕ	КОММЕНТАРИИ
МОДЕЛЬ ВЫСШЕГО КЛАССА	
ATI Radeon x800 XT Цена: $500 Производитель: ATI Technology	Новейший 3D-акселератор фирмы ATI оснащен 16 блоками обработки вершин и сверхбыстрой видеопамятью. В большинстве тестов он дает вдвое лучшие результаты, чем прежний фаворит ATI Radeon 9800 XT.
ВЫБОР В СРЕДНЕМ КЛАССЕ	
Radeon 9600 XT Цена: $175 Производитель: ATI Technology	**Удачный выбор между максимальной скоростью кадров в трехмерных играх и экономией.**
НЕДОРОГОЙ ВАРИАНТ	
GeForce FX 5200 Ultra Цена: $80 Производитель: Nvidia	Графические акселераторы настолько быстро устаревают и дешевеют, что использование платы предыдущего поколения может оказаться очень разумным.

Жесткие диски



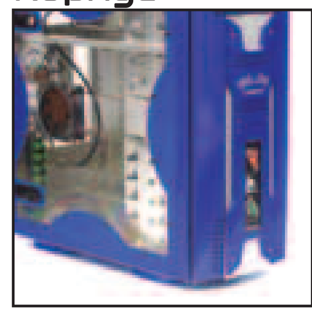
ИЗДЕЛИЕ	КОММЕНТАРИИ
МОДЕЛЬ ВЫСШЕГО КЛАССА	
Deskstar 7K250 Цена: $250 Производитель: Hitachi	Места на 250-Гбайт диске Deskstar 7K250 с интерфейсом Serial ATA хватит большинству пользователей. А если не хватит, вы сможете соединить два таких диска в RAID-массив.
НЕДОРОГОЙ ВАРИАНТ	
Maxtor DiamondMax Plus 9 Цена: $100 Производитель: Maxtor	**Накопитель Maxtor DiamondMax Plus 9 (7200 об/мин) выгодно использовать в недорогих компьютерах.**

Оптический накопитель



ИЗДЕЛИЕ	КОММЕНТАРИИ
МОДЕЛЬ ВЫСШЕГО КЛАССА	
LG Super Multi DVD Цена: $200 Производитель: LG Electronics	Этот универсальный аппарат способен записывать носители формата DVD-R/RW, DVD+R/RW и CD-R/RW. Считывать он может буквально что угодно — от CD-ROM до DVD-RAM, причем с хорошей скоростью.
НЕДОРОГОЙ ВАРИАНТ	
Sony DDU1621 16x Цена: $30 Производитель: Sony	**Цены на DVD-накопители приличных марок сегодня настолько низки, что оставаться с одними CD-дисководами просто не имеет смысла.**

Корпус



ИЗДЕЛИЕ	КОММЕНТАРИИ
МОДЕЛЬ ВЫСШЕГО КЛАССА	
LANmoto VA1000 Цена: Нет данных Производитель: Thermaltake	Меняй тяжелую сталь на легкий алюминий. Этот корпус предназначен для частой переноски по игровым соревнованиям, называемым LAN party, поэтому он имеет облегченную конструкцию и надежную защиту от чужих рук.
НЕДОРОГОЙ ВАРИАНТ	
Lokur Kadet White 881 USB Цена: $47 Производитель: Lokur	**Честно говоря, мы против экономии на корпусе, который питает компьютер и защищает его от огня, воды и медных труб. Поэтому мы советуем даже геймерам с тонким кошельком остановиться на классическом варианте Lokur Kadet White 881 USB.**



ПЕРЕДАЙ ДРУГУ

СИФАК: СПОРТ ДЛЯ КАЖДОГО

ТЕКСТ: МИХАИЛ МИХИН

Советская школьная народная игра «Сифак» может быть отнесена к разряду общеразвивающих подвижных игр для младшего, среднего и особенно — старшего школьного возраста. Специалисты по team-building отмечают, что для достижения нового уровня сплоченности сотрудников и роста производительности труда сифак может быть рекомендован и целым рабочим коллективам, и молодым специалистам в частности.

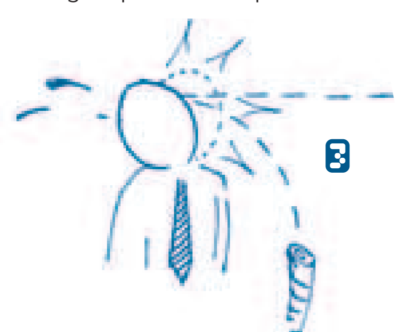
ИЛЛЮСТРАЦИИ: ИЛЬЯ ЗИБИРЕВ

Спортинвентарь

Для обеспечения игрового процесса необходим минимум инвентаря. Единственное, без чего игра не может состояться — это так называемая «сифа» или, как вариант названия в некоторых игровых коллективах, — «эпидерсия». Сифой чаще всего является небольшой кусок черного пористого уплотнителя — очень гибкий толстый резиновый шланг. Наличие на его поверхности крупных пор позволяет в летний период тщательно вымачивать сифу в ведре с грязной водой, что при попадании в цель вызывает бурю брызг и эмоций. При отсутствии уплотнителя игра может вестись меловой школьной тряпкой (иногда — предварительно увлажненной), огрызком яблока, китайскими кедами «Два мяча», носком с гречневой крупой внутри или сырком, оставшимся от завтрака. Чаще всего сифа находится в ближайшем мусорном ведре, что добавляет игре реализма и доступности.

Дух игры

Суть затеи однозначна и понятна. Игра может проводиться в закрытых помещениях и на открытой местности с любым количеством участников, большим трех. Идея позволяет привлекать к процессу и целые коллективы, и отдельных индивидуалистов, иногда и помимо их воли. Обычно вовлечение в игру происходит так: взявший на себя роль водящего и утвержденный в оной формулой «Кто придумал, тот и водит», сжимает в руке сифу и вдруг, неожиданно для всех, бросает ее в другого игрока или в подростка, пока еще в игровой процесс не вовлеченного. Вслед или одновременно с броском сифы раздается игровой сигнал «Ты сифак!» и немедленное бурное одобрение остальных участников, вербально и невербально подтверждающих, что только что провозглашенный сифак является существом-изгоем до тех пор, пока не передаст свои «полномочия» новой жертве. Если этого не случается — он обречен носить признаваемое всем коллективом звание «Вечного сифака». Подобное звание несопоставимо по эффекту даже с употребляемым обычно «жир-трест-комбинат». Новый водящий-сифак, стремясь смыть с себя грязь этого, безусловно чуждого нормальному подростку, звания, оказывается вовлеченным в групповую истерию. Одно из главных требований игрового этикета гласит, что игрок, нарушивший правила, обязан первым предать нарушение огласке. Обычно местные правила также содержат формальный запрет сквернословить на игровой площадке.



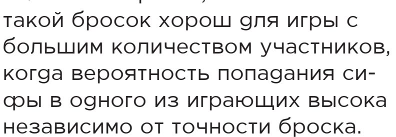
Двойной азарт

Нередкая разновидность широко известного сифака — так называемый «двойной сифак», основным отличием которого является наличие у играющих двух сиф и, соответственно, двух одновременно водящих игроков. Играющие в эту жесткую подростковую игру обычно вполне серьезно отдают себе отчет в том, что могут волею случая стать не просто сифаками, но сифаками двойными, что чрезвычайно дисциплинирует весь контингент играющих. Обычное правило «классического» сифака, звучащее как «сифак сифака не салит», упраздняется и выводит игровой азарт на новый качественный уровень, усложняя и без того непростые межличностные контакты.

Легко научиться, трудно постичь

Известные спортсмены обычно отмечают необходимость естественной постановки руки при метании и различают два основных вида броска — открытый и закрытый.

Открытый бросок предполагает явный замах с занесением руки с сифой далеко за спину. Преимуществами открытого броска являются дальность полета сифы и ее большая начальная скорость;



такой бросок хорош для игры с большим количеством участников, когда вероятность попадания сифы в одного из играющих высока независимо от точности броска.

Закрытый замах — следующая ступень в развитии мастерства. Он позволяет скрыть наличие сифы в руке играющего даже на минимальных дистанциях, соответственно позволяя приблизиться к жертве практически вплотную и осалить ее совершенно неожиданно. Этот вид броска рекомендуется для хладнокровных игроков, стремящихся нанести точечный удар с минимального расстояния и лишить жертву шанса увернуться от стремительно летящей сифы. На начальном этапе

Вслед или одновременно с броском сифы раздается игровой сигнал «Ты сифак!»

освоения техники закрытого броска основное внимание следует уделить точности и умению регулировать силу замаха, чтобы бросок пришелся точно в корпус жертвы, не допуская при этом никаких двояких вариантов попадания. Опытные мастера используют закрытый бросок при атаке значительно удаленных игроков, компенсируя расстояние скрытностью подхода и неожиданностью метания сифы.

По мере совершенствования мастерства возникнет необходимость овладеть техникой попадания и по другим участкам тела играющих, например, можно специализироваться на метании в голову, используя подкрученные броски и даже рикошеты.

Помни: не предупредишь товарища — он не предупредит тебя

Корни

На всей территории бывшего СССР в младших классах школьники в силу недостаточного развития играли, в основном, в абсолютно аркадную, примитивизированную разновидность сифака по искаженным правилам, сминая в ком лист бумаги и ошибочно называя его «сифачкой» вместо «сифы» или «эпидерсии». Однако и у них уже действовало правило «сифак сифака не салит», не позволяющее нынешнему водящему немедленно передавать свои полномочия тому, кто только что отводил. Также юным играющим было свойственно манипулировать водящим (или, как его называли, «вОдой»), употребляя несложные конструкции а-ля «Палки-шишки, я на передышке». Соревнования по сифаку бывали не только личными и командными, но и матчевыми, когда соперничающие классы выставляли друг против друга сразу несколько команд в борьбе за первенство. Нам кажется, что недалек тот день, когда в рамках Олимпийских игр, например, среди юниоров, развитые страны-участницы будут бороться за приз «Золотая эпидерсия».

Чувство тактики

Тактические навыки игры заключаются преимущественно в умении тщательно следить за игрой, выявляя замыслы водящего и позволяя другим игрокам распознавать твои собственные шаги к достижению победы. Бросая сифу или уворачиваясь от попадания стоит избегать ненужного позирования и удерживаться от неуместных комментариев, особенно от переходов на личности. Важно и рассчитывать скорость полета сифы, несущейся в твоем направлении: уклоняясь от нее, помни, что своими передвижениями ты можешь как помешать правильному разбегу и броску водящего, так и поспособствовать. Стремись не отвлекать других играющих и не задевать их руками. Делом чести игрока является явное информирование всех о приближении водящего и о наличии у кого-либо из участников ранее незамеченной «сифы». Помни: если ты не предупредишь своего товарища, то и он может не предупредить тебя в дальнейшем.

Битва интеллектов

Мастера рекомендуют заблаговременно стремиться создать себе позитивное настроение, а главное — любыми средствами избавиться от чувства тревоги, страха перед началом игры. В сифаке давно применяются такие действенные средства, как самоободрение, самоприказ, самоубеждение. Если удастся отвлечься от окружающего, «уйти в себя», результат будет более точным.

Сифак в наши дни

На сегодняшний день сифак наиболее распространен в молодых трудовых коллективах и вследствие этого игровой процесс перенесся преимущественно в офисные помещения. Матчи проводятся как внутри отделов, так и вовне, делая игру более масштабной. В силу обстоятельств в качестве офисной сифы может выступать только такой предмет, который принципиально не способен испачкать другого игрока или причинить ему увечье. Перчатка, шапка, небольшой апельсин, зажигалка, пустая пластиковая бутылка и даже мобильный телефон смогут подарить тебе и твоим коллегам радость игры. Начинать игровой процесс лучше всего в офисной приемной, через которую в начале рабочего дня проходят все сотрудники компании. Апогея офисный сифак достигает, как правило, в обеденный перерыв, когда все готовы отвлечься от каждодневной рутины и слегка размяться. Отлично, если тебе удастся вовлечь в соревновательный процесс руководство, а еще лучше, если ты сам занимаешь руководящий пост в компании. В таком случае сифак имеет все шансы стать истинно корпоративной игрой и повлечет за собой рост служебного рвения сотрудников.



В компаниях со строгим дисциплинарным уставом популярна версия игры, называемая «латентным сифаком». В данном случае в качестве сифы может выступать любой рабочий документ, лучше всего, если он будет снабжен печатью и подписями руководства. Осталось только приписать на нем слово «сифак» и подложить бумагу на стол зазевавшегося коллеги, который и станет водящим после прочтения документа. Помимо развлекательного момента такая разновидность сифака способствует росту бдительности сотрудников на рабочих местах и снижению числа разнообразных перекуров и прогулов. С ростом технической оснащенности офисов такую сифу можно отправлять коллеге по факсу или передавать через секретаря вместе с обычными рабочими документами. Будет очень полезно использовать возможности внутрикорпоративного сайта для регистрации движения сифы по офису в реальном времени.



НА КОШКАХ СДАЕТСЯ МЕСТО ДЛЯ ПОДВИГА

Вот ОН не смог достать котенка...

С драконами все же как-то проще — они не лазят по деревьям

Запомни: бензопила — это не выход

Редакция поручила нам сделать эксклюзивный материал для рубрики «Проверено на себе» о том, как эффективно справляться с финальными боссами. В первую очередь мы обратились в подмосковный драконий питомник. Там, к сожалению, в практическом совете отказали: кровожадные драконы, которые отлично бы смотрелись на нашем развороте, отправлены на карантин из-за угрозы птичьего гриппа. Во время интервью с образцами Института кибернетики имени В. М. Глушкова выяснилось, что ни одна из машин не собирается в ближайшее время захватывать власть над Вселенной. Тогда мы решили организовать штурм Кремля, но его пришлось отложить по требованию нашего стилиста. Она отобрала у нас бронежилеты, сказав, что не допустит провала фотосессии: зеленый цвет будет плохо смотреться на фоне красных стен, а черный в этом сезоне катастрофически неактуален.

ДАРЬЯ ЧЕРНОВА

И мы стали искать другой вариант, удовлетворяющий запросам редакции: омерзительный кошмарный монстр и плачущая девушка, зовущая на помощь. Вариант должен был требовать от героя стальных нервов, недюжинной силы, нечеловеческой выносливости, отчаянной храбрости и эльфийской ловкости.

Вариант нашелся. Кошки. Опасные и непредсказуемые твари. Они вопят и приносят нам одни неприятности. Вокруг кошек постоянно крутятся женщины, которые восклицают «Ой! Какой милый!». Забравшись на дерево, кошка парализует работу как минимум трех женщин — они собираются вокруг «бедняжки» и призывают на помощь решительного спасителя. От которого (как нам повезло!) как раз требуется пакет качеств «нервы, сила, ловкость и т.п.».

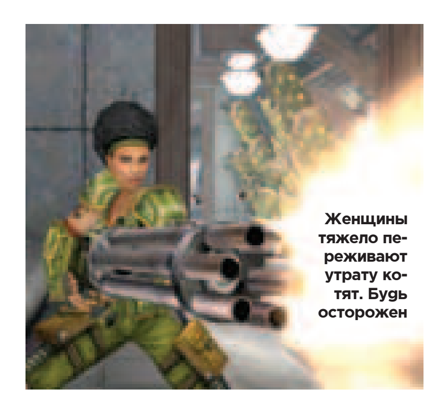
Универсальные советы по выживанию

«Если ты оказался в чрезвычайной ситуации, в первую очередь тебе нужно побороть страх. Затем — сориентироваться на местности, составить план действий и действовать», — делится универсальными советами по выживанию В. Капустин, школьный преподаватель ОБЖ.

Итак, нам нужно справиться с мелкой зубастой тварью, которая забралась на дерево.

Побороть страх

«Котята лезут на деревья только когда пугаются, — описывает мотивы поведения чудовищ московский ветеринар Любовь Андреевна. — И не слезают они тоже потому, что пугаются. И висеть они точно так же боятся. Боятся и того, кто хочет их снять. Но вот что из всего этого страшнее — решить не могут. Так котенок недельку может провисеть. Пока не умрет. Так что рекомендую его доставать самостоятельно и поскорее. Котенок, когда оголодает и ослабнет, будет плохо держаться. Надо отследить момент, когда он уже ослаб, но еще не умер — и трясти дерево! А если мороз, то он может закоченеть. Тогда он прямо так и падает, смерзшимся комочком. Но вы не бойтесь, потом он может обратно отмерзнуть и ожить». Как видишь, ситуация приятна: ты еще не начал действовать, а злодей уже умирает от страха, пищит и поджимает хвост.



Женщины тяжело переживают утрату котят. Будь осторожен

Сориентироваться на местности

Ты можешь быть уверен в том, что противник не убежит, пока ты будешь искать стремянку. «Из-за особенностей физиологии кошки не могут перемещаться по дереву головой вниз. А если попой вниз -- им ни черта не видно. Поэтому висят, пока не снимут, пока не упадут или пока ворона себе на пропитание не унесет», — успокаивает Наталья Фомина, работник московского клуба любителей кошек «Зоомир». Можешь тщательно проанализировать методы съема кошки в спокойной обстановке, не торопясь и не нервничая.

Сотрудник РЭУ, техник-смотритель, назвалась «Старшей шваброй», недоброжелательно: «Мы котятам на деревья лазить не запрещаем»

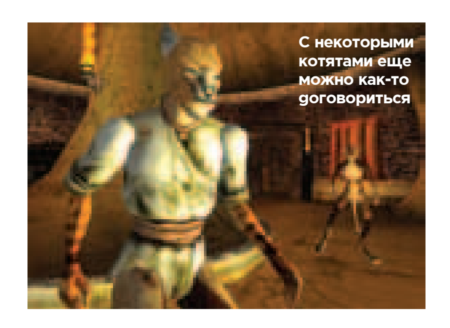
Составить план действий

Все должно быть законно. «Если удастся поймать за руку того, кто лез за котенком и повредил дерево, обломал ветки, содрал кору, тогда его можно привлечь к ответственности. Котенок — котенком, дерево — деревом. Оба живые и дышат. Обратитесь к кодексу!» — рекомендует анонимный работник отдела по охране земель, животного и растительного мира Департамента природопользования г. Москвы.

В принципе, ты можешь делегировать свои обязанности специально обученным работе с монстрами героям. «У нас работают промышленные альпинисты, и они могут спасти



Снимать котенка из снайперской винтовки удобно. Но нецелесообразно


С некоторыми котятами еще можно как-то договориться

котенка. Только вот в чем проблема: промальпинист спускается сверху вниз. То есть, для того, чтобы снять котенка, в непосредственной близости должно быть еще одно дерево. Но я могу предложить радикальные способы: 1) срубить дерево, 2) снять животное с помощью люльки — ее используют, когда лампочки в фонарях меняют, 3) ружье. При обращении за помощью к промальпинисту рассчитывайте долларов на 100 (при двадцатиметровой высоте дерева). А может быть, дешевле выйдет купить другого котенка? Впрочем, если это будет рекламная акция, то я вам этого котенка бесплатно достану», — комментирует ситуацию руководитель клининговой компании «Аристей клининг сервис» Игорь Александрович.

«А еще их пожарные оттуда снимают», — подсказывает Наталья Ивановна Страхова, сотрудник Московского Зоопарка. «Если дерево высокое и тонкое, туда ведь не залезть. Тогда котят сбивают из брандспойта. Только в таком случае они об асфальт разбиваются». «Для спасения всяких тварей существует служба спасения. А нас вызывают только на пожары. Впрочем, бывает, вызывают на пожар, а там на дереве кот сидит. Вот лестница и пригождается», — делится воспоминаниями пожарный, назвавшийся «Человеком в погонах». Между тем, редакция *CGW RE* не рекомендует тебе создавать пожароопасную обстановку для спасения котенка (см. врезку).


Приманить котенка рыбой?

Действовать

Если даже пожар развести нельзя, придется, видимо, спасать котенка самостоятельно. Для этого тебе пригодится опыт таких же, как ты бесстрашных героев.

Позитивный опыт:

«Для кошек у нас есть специальные приспособления — «кошки». А против кошачьих когтей и клыков — перчатки. Все почти всегда проходит быстро и легко!», — ответственно докладывает служащий МСС Дмитрий Белозерский.

Негативный опыт:

«Однажды на даче я спасала питомца подруги», вспоминает имеющая опыт снимания кота с ели Ольга Шатерникова. «Казалось бы, чего сложного: если я справляюсь со своей здоровой кавказской овчаркой, то уж с котенком как-нибудь разберусь. Но котенок совсем не воспринимал меня как помощь, и мало того, что безостановочно орал, так еще и царапался. Видимо, полагая, что я, застав его в безвыходном положении, решила его скушать. Елка царапалась не меньше. А уж совместная дорога обратно нанесла мне столько увечий, что всю следующую неделю я гуляла, обклеенная пластырями. Так что жертвой и главным пострадавшим в итоге оказалась именно я». Но, кажется, нам никто и не обещал, что будет легко.

Осталось окончательно прояснить основные мотивы поведения спасаемых кошек.

Это поможет сделать поучительная история от Аллы Никольской, хозяйки кошки Белки. «Однажды на даче Белка залезла на дерево так высоко и на такие тонкие ветки, что достать ее было невозможно. Кончилось тем, что пришлось звать соседей и спиливать дерево. Все вокруг бегают, шумят, собираются ловить кошку, уговаривают ее, успокаивают, пила жужжит, сама кошка орет. Наконец, срубили. Ствол с треском падает. Что же делает кошка? Кошка с мявом пулей взлетает непосредственно на соседнее дерево». ☒

Статья 261УК РФ, «Уничтожение или повреждение лесов»:

«Уничтожение или повреждение лесов, а равно насаждений, не входящих в лесной фонд, <...> наказываются штрафом в размере от двухсот до пятисот минимальных размеров оплаты труда <...>, либо исправительными работами на срок до двух лет, либо лишением свободы на срок до двух лет».


Нет, мужик, дерево мы рубить не будем

КАРТИНКИ С ВЫСТАВКИ

Москали

Отчет о том, как мы понаехали

Мы не знаем, как ее зовут. Но какая улыбка!



Сидеть на работе в начале весны — каторга. Даже кондиционеры и лучезарные улыбки женской половины трудового коллектива не спасают. В теле просыпается отмороженное за зиму нечто, которое хочет солнца, свободы и отдыха. Поэтому весна — время командировок, пресс-туров и других способов вырваться на отдых, не жертвуя драгоценным отпуском. На этот раз поводом стала украинская выставка «Игроград», на которой команда нашего издательского дома очень неплохо оттянулась. Рассказывать во всех подробностях о выставке не имеет смысла, поэтому укажу пять самых запомнившихся событий.

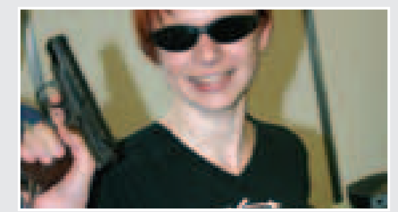
Киев, мы обязательно вернемся!

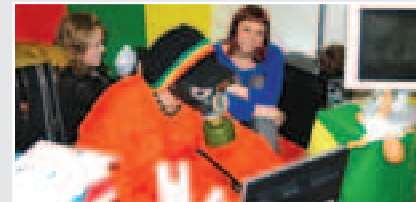
Киев показал нам свои лучшие стороны. Свою роль сыграли хорошие проводники, которые однажды под видом короткой вечерней прогулки устроили нам марш-бросок через весь город. Но ничего, нам понравилось. Ведь они выбрали отличный день (ни единого облачка на небе), старательно обходили все районы-помойки и посоветовали отличное местное пиво. А под конец вечера затащили в ресторанчик украинской кухни «Пузата Хата», где познакомили с традиционными национальными напитками — неожиданно сказочным «Первачком» (70 градусов, пьется как вода) и, конечно, горилкой. В качестве экзамена на знание города нам пришлось развозить этих горячих украинских парней в невменяемом состоянии по домам. Больше за все время пребывания в Киеве мы так и не смогли их выловить — можно сказать, что нашему здоровью крупно повезло. Судя по этим ребятам, пьют в Киеве немного, напиваются быстро, а отходят долго.

S.T.A.L.K.E.R. — Oooops, I did it again

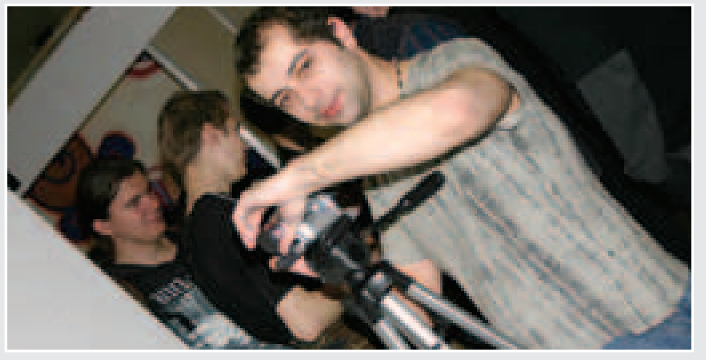
Если *«Сталкер»* выйдет в этом году, я съем свою коллекцию пиратских дисков (вместе с коробками!). Пока любимые Deep



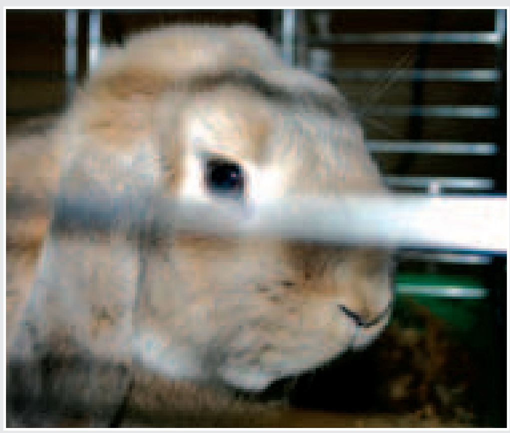


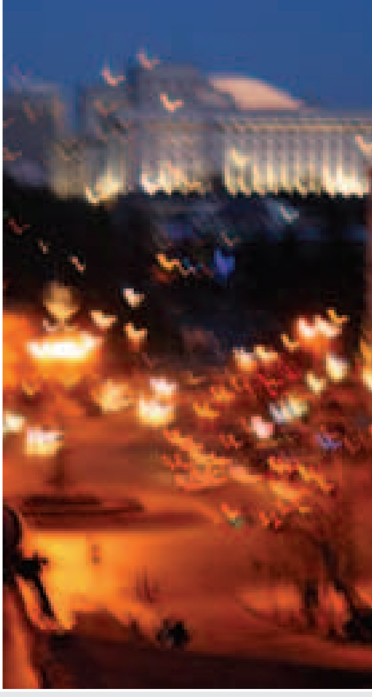




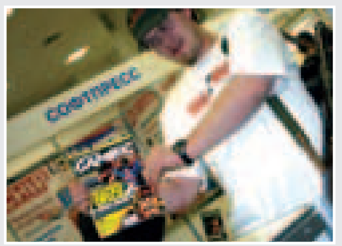


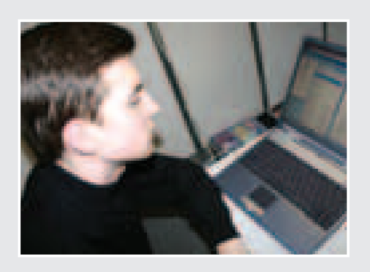












Shadows показывали почти готовый Xenus (наши восторги можно было неоднократно видеть в предыдущих номерах), GSC Game World крутили на стенде затертые ролики. Изредка запускали виденную много раз бетку. Голая технология, никакой игры. Уже который год. Тю.

Замечательный сосед

Содержание стенда GSC разочаровало и их соседей — обломалась возможность хорошо заработать. Объясню: неподалеку от сталкеровцев располагался стенд «Фаргуса» (крупнейший российский пират). Было бы забавно увидеть на второй день выставки в ассортименте lite-версию *S.T.A.L.K.E.R.*, но, видимо, решили не рисковать. Ведь на Украине «Фаргус» работает вполне официально. Марка зарегистрирована, и правительство не видит ничего зазорного в краже и взломе игр с последующим распространением. У «своих» «Фаргус» предпочитает не воровать — могут и в суд подать, в отличие от западных компаний, которым дела до Украины нет. Ведь СНГ— дикая территория. И еще долго будет такой, в том числе — стараниями «Фаргусов».

Имидж — ничто, жажда — все

Народ на выставке подобрался вполне себе зажигательный и отвязный. Ближе к обеду на большинстве стендов переставали прятать пиво под стол, а на лицах людей появлялись легкоалкогольные улыбки. Через пару часов найти трезвого человека в здании было довольно трудно (угрюмых охранников в расчет не берем).

До свидания, наш ласковый мишка

Закрытие выставки прошло мимо нас, этажом выше. После пассивного участия в распределении наград, приходить на церемонию не хотелось. Судя по списку награжденных, ничего интересного и неожиданного там случиться не могло. Лучшая игра — *«Сталкер»* (просто потому что *«Сталкер»*). Лучший дебют — *Xenus* (с комментарием: «нельзя же их обидеть»). Самый оригинальный проект — никакой квест *«Вий»*. Убил бы. Но... Последние часы командировки. Солнце, свобода, отдых. И успеть на поезд.

В общем, поездка удалась. Выставка, наверное, тоже.

Эдуард Лухт



Глава Crazy House — человек мирный. Вот и карабин держать не умеет

КАРТИНКИ С ВЫСТАВКИ

E3, Лос-Анджелес

Ангелы там — что надо



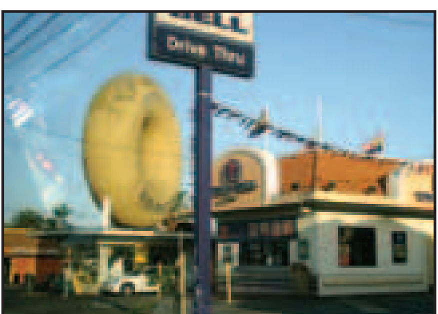
«На E3 едешь? Сможешь репортаж написать?» — «Хорошо», — вот так непросто прошли и неоднозначно закончились мои переговоры с главредом. Спустя двадцать часов наша журналистская группа уже готовилась к высадке в Лос-Анджелесе, приводя спинки кресел в вертикальное положение и разглядывая проплывающий внизу Convention Center — место проведения выставки электронных развлечений E3. Выставка была десятая, и оттого юбилейная, но *Doom* и *Splinter Cell* там показывали все равно третьи, а *Half-Life* — и вовсе второй. Кроме того, оказалось, что пальмы вместо елок растут в Лос-Анджелесе потому, что там все время жарко и душно, так что работка предстояла не сахар.



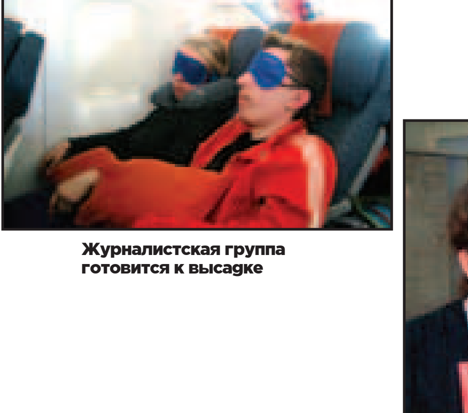
Ангелы в Лос-Анджелесе — действительно, что надо



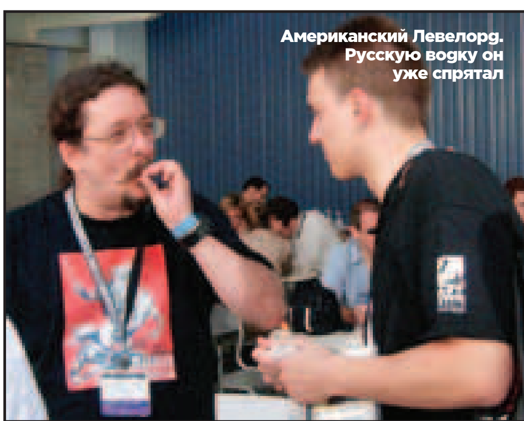
Самые главные из них были в черном, для представительности



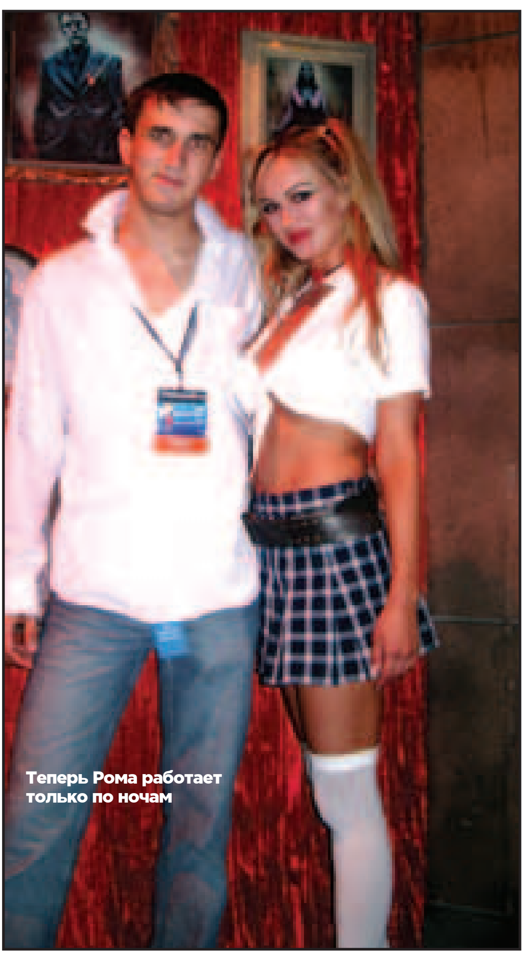
Особенно впечатлили нас полицейские участки



Журналистская группа готовится к высадке



Американский Левелорд. Русскую водку он уже спрятал



Теперь Рома работает только по ночам

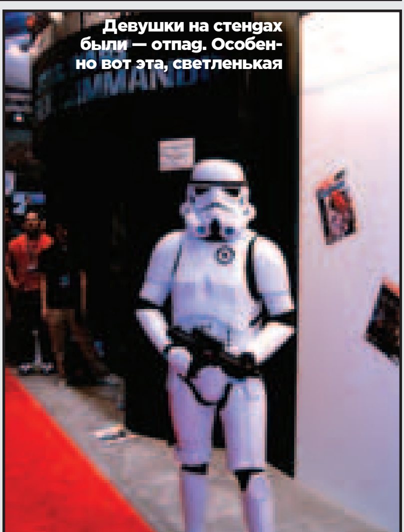


Сразу по приезду мы взяли напрокат машину

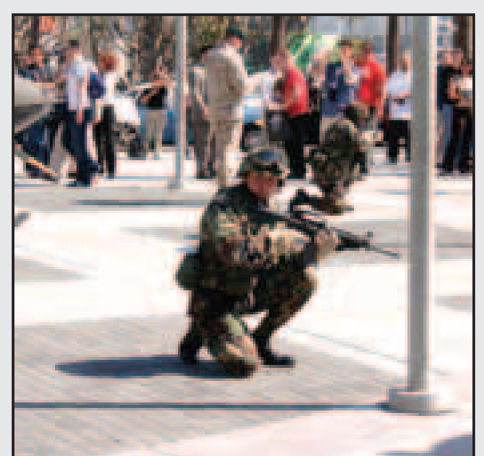


...и поспорили, право- или левостороннее движение в LA. Выиграл Рома





Девушки на стендах были — отпад. Особенно вот эта, светленькая



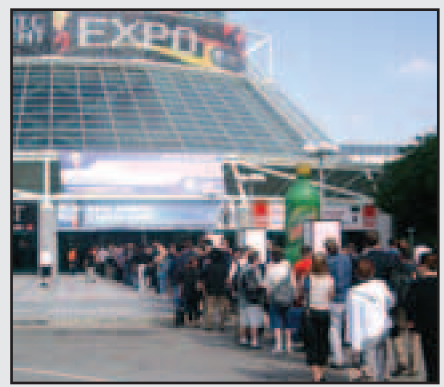


Поглазев на раздающего автографы Вина Дизеля и для порядка отыскав Тони Хоука, прятавшегося от своих фанатов-скейтбордеров в шалаше *Tony Hawk's Underground 2,* мы отправились общаться с корифеями индустрии в единственно правильное для таких дел место — в курилку. Курилкой в некурящей Америке оказался длинный переход между South и West Hall'ами. Выбрав место позаплеванней, чтобы корифеи чувствовали себя раскованно, мы подманили сверкающей пачкой Benson&Hedges Гарри Коулмена, крошечного человечка и большую звезду из *Postal*. Стрельнув сигарету, хитрый Гарри убежал фотографироваться с красотками в фирменных *Postal*'овских трусиках. Достойной конкуренции им мы составить не смогли, поэтому отловили другую звезду — Певелорда, который попросил прикурить и похвастался, что в финальной версии *Counter-Strike: Condition Zero* будет несколько уровней, сделанных Ritual, даже несмотря на то, что требовательная Valve, компания-издатель, уже несколько раз передавала проект из рук в руки. В ответ мы рассказали супер-дизайнеру о ценах на водку в Рос-

У представителей Blizzard свои аргументы в рыночной борьбе, у Playboy — свои

сии, и тот, впечатленный, пообещал непременно наведаться в Москву в феврале, на следующую *«КРИ»*.

Больше всего нам понравилось укреплять дружбу с издателями и разработчиками — общаться с booth-babes. Тактику выбрали такую: подойти поближе, обязательно войти в образ трогательного парнишки с видеокамерой из *«Красоты по-американски»* и попросить передать привет России. Обученная хозяевами стенда девушка воодушевленно машет ручкой, а потом — когда осознает, что все еще находится под прицелом объектива, а все инструкции начальства уже выполнены — начинает импровизировать. Реакция может быть совершенно разной — от программного зависания и безнадежной растерянности до смелого заигрывания. «Выбор редакции» — красавицам из Playlogic, девушке со стенда *Blood-Rayne 2* и ее декольте в комплекте с двумя смертоносными клин-

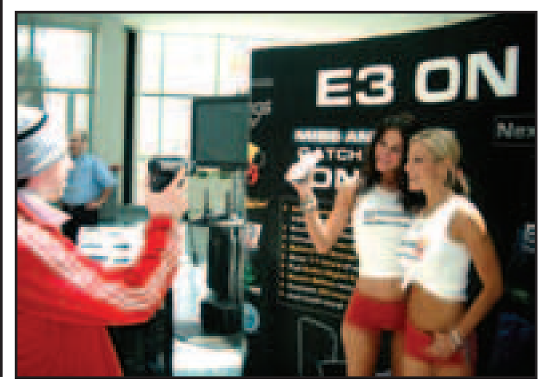


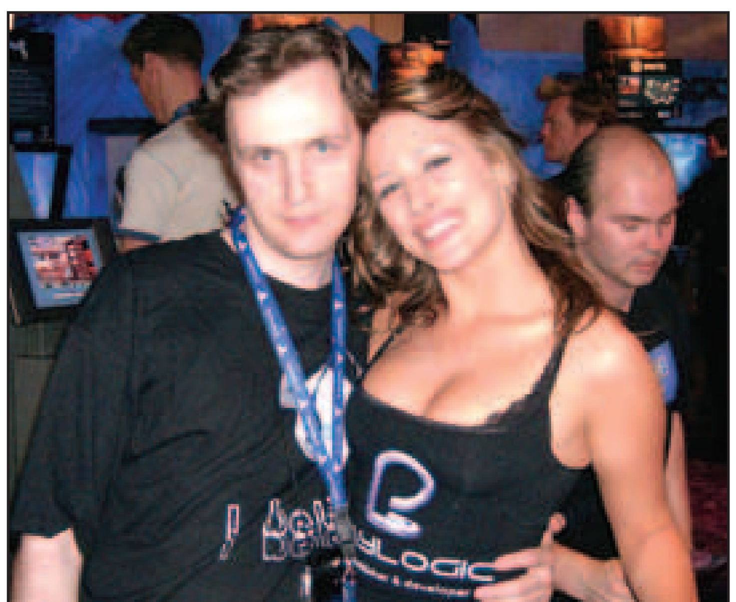


Без предварительной регистрации попасть на выставку было непросто




Дмитровский переулок. Вон в том сером доме — наша редакция




Петя остался в Лос-Анджелесе — обрабатывать материал и налаживать контакты


Американский Левелорд еще не спрятал русскую водку


«Видишь ли, Джейк, уже к августу мы должны закончить с кодом и сосредоточиться на контенте...»

ками. К ней мы, правда, подходить побоялись.

Когда основной материал был уже собран, оставалось проиллюстрировать его зарисовками из жизни города. Надо — так надо. На Беверли Хиллз и в Мелроуз ничего интересного мы не нашли, а Малхолланд Драйв на самом деле оказалась длинной и извилистой дорогой, и про нее все уже рассказал режиссер Линч. Поэтому наша команда, прихватив бейсбольные биты в комплекте с хорошим настроением, дождалась двух часов ночи и отправилась на улицу — снимать свой собственный клип. Получилось в духе *Sabotage* от Beastie Boys — вволю набегались по капотам ржавых кабриолетов, пообщались с бездомными, требующими по доллару за участие в съемках, и даже с полицией, расспросившей, почему мы в столь позднее время страдаем ерундой. Услышав, что сами мы из Москвы, а ночью и здесь любуемся местными ночными огнями, страж закона порекомендовал нам посетить Universal City Studios, смотаться на уикенд в Лас-Вегас и вообще отлично провести время. Мы честно пообещали полисмену, что так и сделаем.

Сейчас, дома, положа руку на сердце, можем сказать, что время мы провели действительно отлично, так что невыполненных обязательств перед полицией Лос-Анджелеса у нас не осталось.

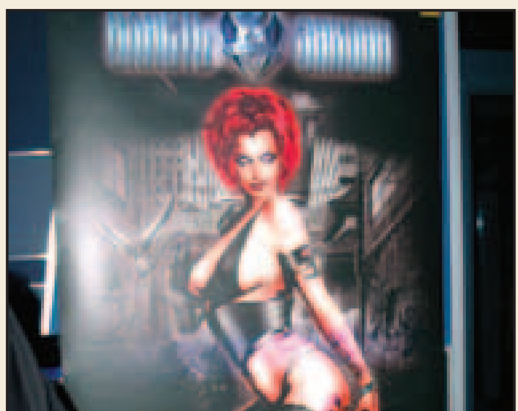
Анатолий Норенко

КАРТИНКИ С ВЫСТАВКИ

«Власть» — народу!

Розничная цена — шесть долларов

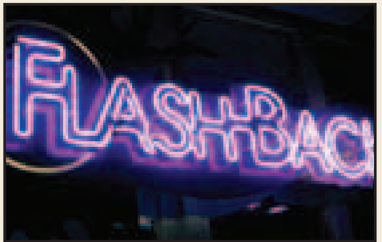


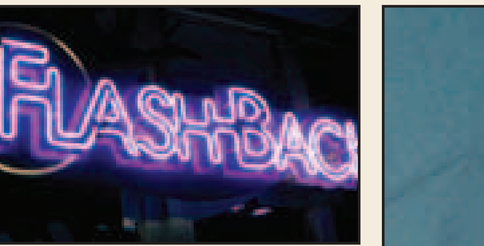


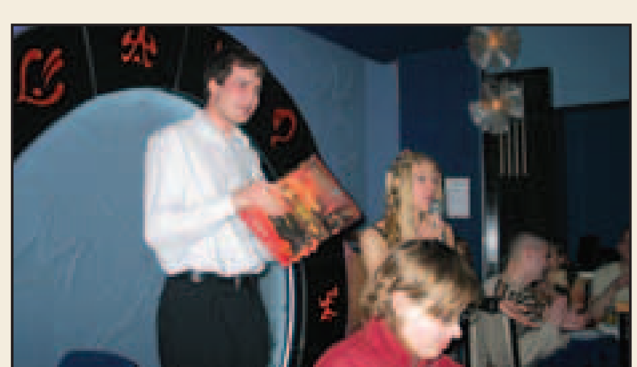
Игры приковывают нас к креслу, пожирают наше время, вызывают приступы эпилепсии — и, помимо прочего, убивают наши карьеры. Вместо того чтобы искать свое призвание, брать вершины журналистского Олимпа, мотаться по Хитровке и Охотному с ручкой и блокнотом, мы просиживаем лучшие годы жизни за рецензированием вещей, которые в рейтинге зависимости находятся между алкоголем и наркотиками. Единственная отдушина нашей редакции — различные акции, перфомансы и презентации, устраиваемые отечественными и зарубежными паблишерами и, простите, девелоперами. Где еще на этом поприще можно так развернуться? В ревью-превью, в которых тебя интересуют факты, а не результаты мучительной агонии всей редакции над подзаголовком?

28 апреля, аккурат перед майским гранд-загулом, компания «Руссобит-М» («известная своим гостеприимством и радушием на презентациях», подсказывает нам местный пиарщик) созвала узкий круг журналистов для неформального общения с разработчиком новехонького проекта «Власть закона» — компанией «МиСТ ленд-ЮГ».

Мероприятие проходило в помещении компьютерного клуба Flash-Back. Выбор места был обусловлен киберпанковской атмосферой игры (с цепями на потолках, полумраком и неоновым светом). Кроме бесплатной выпивки («врага журналиста» — прим. Владимира Рыжкова), угощения for free, боксов с игрой и призов от спонсора — компании BenQ, пресса имела возможность перекинуться парой слов с Виталием Шутовым, возможным будущим разработчиком *Jugged Alliance III*. Выведав все секреты, понаблюдав за беззубыми попытками коллег создать некую остроту во время пресс-конференции, отметив (и самое главное — засняв на пленку!) новую пиарщицу «МиСТ ленд-ЮГ», мы с чувством выполненного долга отправились кататься на речных трамвайчиках (почему, почему мне никто не верит?!). **Ярус Сектор**















ДЕНЬ ЧИТАТЕЛЯ

26 ИЮНЯ

11.00



Издательскому дому (game)land – 12 лет. Экзамены успешно сданы. Есть отличный повод… да, встретиться и отметить! Предлагаем место встречи – Интернет-центры Cafemax (три – в Москве, один – в Питере). Время – 26 июня 11.00. Отмечать будем так:

- Чемпионат по Unreal Tournament 2003 (призовой фонд – $2000).
- Вне конкурса проводятся турниры по гоночным симуляторам и играм других жанров.
- Розыгрыш призов среди участников (призы – футболки с логотипами журналов, подписки, игры и многое другое).
- Чае- и кофепитие в душевной обстановке.
- неограниченный доступ к телам редакционного состава журналов.
- Много общения, веселья и удовольствия!



Генеральный спонсор:



Вырезав купон и придя с ним в любой из центров Cafemax (адреса ниже) с 9 по 18 июня 2004, можно получить бесплатное приглашение на «День читателя»! Торопитесь – количество приглашений ограничено!

ФИО________________________________ Возраст_________

Адрес______________________________ MAIL______________________

АДРЕСА ЦЕНТРОВ:

В Москве:
ул. Пятницкая д.25, стр. 1 (м. Новокузнецкая, Третьяковская)
ул. Академика Хохлова, д. 3, на территории МГУ (м. Университет)
ул. Новослободская д.3 (м. Новослободская)

В Санкт-Петербурге:
Невский проспект, д. 90/92 (м. Маяковская)



ПРАЗДНИК, КОТОРЫЙ НЕЛЬЗЯ ПРОПУСТИТЬ!

Легкие деньги

Где достать лицензию на убийство?

Когда я пишу эти строки, на экраны планеты готовится выйти вторая часть *«Скуби-Ду»*. К тому моменту, когда вы будете их читать, лохматый спаситель человечества перебьет уже столько лягушек, что по всем водосточным канавам будут течь кровавые реки от бесчисленных раздавленных земноводных.

К чему я клоню? К тому, что наш мир катится в тартарары, ибо в нем уже не осталось места творчеству, и вся индустрия развлечений свелась к бесконечным самоповторам и изготовлению глубоко вторичного отстоя по раскрученным лицензиям.

А игры? Игры точно так же становятся жертвами Синдрома Тотального Лицензирования и деградируют буквально на глазах. *Enter the Matrix, Law & Order, CSI, Celebrity Deathmatch, The Seven Samurai* — этот список можно было бы продолжать еще очень долго. Черт побери, есть даже игра про конфетки *Skittles!* Вернее, не про сами конфетки, а про девочку, которая их любит, — а гнусные леденцы являются в этой псевдо-адвенчуре краеугольным камнем геймплея.

Признаюсь честно, меня уже давно тошнит от несущегося на всех парах «Долларового поезда», на каждом из вагонов которого огромными буквами написано: «Сделано по лицензии...». Но, с другой стороны, у меня есть полный чемодан тупых, аморальных и пошлых — но сулящих прибыль! — идей, которыми я собираюсь сейчас с вами поделиться. Слушайте и внимайте.

«Парни из Беверли Хиллс и Черная Эммануэль»

Эта игра, сделанная по мотивам сразу двух популярных фильмов, несомненно станет Величайшим Хитом Всех Времен и Народов. Честно говоря, мне даже не нужна сама игра.

Пары черно-белых рекламных скетчей, нарисованных маломальски способным художником, окажется вполне достаточно, чтобы заставить мой воспаленный мозг и мое измученное тело запылать неистовым огнем. И тогда одно из двух— или кто-нибудь удовлетворит мои столь естественные желания, или же мне опять придется прибегнуть к старинному, проверенному временем методу, уже не раз выручавшему меня в тяжелых ситуациях.



Эта игра несомненно станет Величайшим Хитом Всех Времен и Народов

«Страсти Христовы»

Э-э-э... Нет, пожалуй, это плохая идея.

«2000 маньяков»

На первый взгляд, кровавый мир импресарио Хершелла Гордона Льюиса может показаться довольно странной (и не слишком оригинальной) темой для игры, но фокус заключается в том, что продукт будет продаваться под грифом Edutainment! Математическая игра для детишек — об этом свидетельствует цифра «2000» в названии. Вот вам простая задачка: если изначально совершенно здоровый Тодд начинает терять по пинте крови каждые 30 секунд после проведенной без анестезии операции по вскрытию брюшной полости, то сколько минут он будет вынужден наблюдать за маньяками, живьем пожирающими его детишек прямо у него на глазах, прежде чем потеряет сознание, и его труп будет самым жутким образом осквернен и расчленен? Можете не сомневаться, потоки теплой, дымящейся человеческой крови сделают самую занудную математическую задачку захватывающе интересной!

«Три мушкетера»

Вы когда-нибудь задавались вопросом: почему три мушкетера всегда сражаются на шпагах, а не стреляют из мушкетов? Ведь получается полная бессмыслица. Если бы вы сделали шоколадный батончик под названием «Джон — анацефал-убийца с топором», то разве стали бы изображать на его обертке девочку с головой нормального размера, вооруженную хлыстом с бритвенным лезвиями? Экшн «Три мушкетера» призван исправить главное противоречие романа Дюма — враги в нем будут умирать от мушкетных выстрелов. А чтобы утереть нос ханжеской комиссии ESRB, которая запрещает продавать детям игры с насилием, нужно сделать, чтобы из ран жертв текла не кровь, а сливочная нуга. Получилась бы прелестная детская игрушка с морем... сладостей.

В нашем мире, страдающем от острого дефицита оригинальности, моим идеям, изложенным выше, гарантирован коммерческий успех. Господа разработчики! Куда и когда мне прийти за деньгами?

Роберт Кофрей
robert_coffey@ziffdavis.com

Иллюстрация Джона Уэйшака

COMPUTER GAMING WORLD, Russian Edition

SINGLES: FLIRT UP YOUR LIFE ❖ ПЕРИМЕТР ❖ BATTLEFIELD 2 ❖ ТЫ СИФАК!

ИЮНЬ • 06(25) 2004